



TESIS

KAJIAN IDENTITAS PUSAT KOTA LAMA BENGKULU DENGAN REFERENSI ROSSI DAN TRANCIK

FITRIANTY WARDHANI
3211 203 004

DOSEN PEMBIMBING
Prof. Ir. Endang Titi Sunarti Darjosanjoto, M.Arch, PhD
Prof. Dr. Ir. Josef Prijotomo, M.Arch

PROGRAM MAGISTER
BIDANG KEAHLIAN PERANCANGAN KOTA
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015



THESIS

STUDY ON IDENTITY OF BENGKULU OLD CITY CENTER BY REFERING ROSSI AND TRANCIK

FITRIANTY WARDHANI
3211 203 004

SUPERVISORS

Prof. Ir. Endang Titi Sunarti Darjosanjoto, M.Arch, PhD
Prof. Dr. Ir. Josef Prijotomo, M.Arch

GRADUATE SCHOOL OF URBAN DESIGN
DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANING
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2015

**Tesis disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Teknik (MT)
di
Institut Teknologi Sepuluh Nopember**

**Oleh:
Fitrianty Wardhani
NRP. 3211203004**

**Tanggal Ujian : 8 Januari 2015
Periode Wisuda : Maret 2015**

Disetujui oleh:


.....
1. Prof. Ir. Endang Titi Sunarti BD., M. Arch, Ph.D (Pembimbing I)
NIP 194901251978032002


.....
2. Prof. Dr. Ir. Joseph Prijotomo, M.Arch (Pembimbing II)
NIP 194803121977031001


.....
3. Ir. Ispurwono Soemarno, M.Arch., PhD (Penguji)
NIP 195102041979031003


.....
4. Dr-Eng. Ir. Dipl-Ing. Sri Nastiti NE, M.T. (Penguji)
NIP 196111291986012001



Direktor Program Pascasarjana,

Prof. Dr. Ir. Adi Soeprijanto, MT
NIP 196404051990021001

KAJIAN IDENTITAS PUSAT KOTA LAMA BENGKULU DENGAN REFERENSI ROSSI DAN TRANCIK

Nama Mahasiswa : Fitrianty Wardhani
NRP : 3211203004
Pembimbing : Prof. Ir. Endang Titi Sunarti B.D, M.Arch, Ph.D
Co-pembimbing : Prof. Dr. Ir. Josef Prijotomo, M.Arch

ABSTRAK

Identitas membedakan antara satu kota dengan kota lainnya. Artefak kota sejatinya dapat dijadikan identitas sebuah kota namun pembangunan kota saat ini sering mengabaikannya. Dengan mengabaikan artefak kota sama artinya menghancurkan ingatan kolektif masyarakat tentang masa lampau. Dalam perkembangannya kota Bengkulu belum mempunyai identitas kota. Studi ini mengidentifikasi artefak, elemen kota, struktur artefak kota, dan *place* dengan menggunakan dua teori dari Rossi dan Trancik. Kedua teori dijadikan acuan untuk mencari identitas pusat kota lama Bengkulu. Teori dari Aldo Rossi akan mengidentifikasi artefak, elemen, dan struktur artefak kota. Sedangkan teori Trancik diterapkan untuk mengidentifikasi *place* pada pusat kota lama Bengkulu. Teknik analisa yang digunakan menggunakan teknik analisa *diachronic reading*, *synchronic reading* dan tipo-morfologi untuk identifikasi dengan teori Rossi sedangkan identifikasi dengan teori Trancik menggunakan teknik analisa *cognitive mapping* dan *synchronic reading*. Hasil yang diperoleh berdasarkan kedua teori tersebut menunjukkan bahwa artefak atau *place* tepat untuk dijadikan identitas kota pada pusat kota lama Bengkulu adalah Rumah Gubernur.

Kata-kata Kunci : *Artefak Kota, Elemen kota, Struktur Artefak Kota, Place dan Identitas kota Bengkulu*

STUDY ON IDENTITY OF BENGKULU OLD CITY CENTER BY REFERRING ROSSI AND TRANCIK

Nama : Fitrianty Wardhani
NRP : 3211203004
Supervisor : Prof. Ir. Endang Titi Sunarti B.D, M.Arch, Ph.D
Co-supervisor : Prof. Dr. Ir. Josef Prijotomo, M.Arch

ABSTRACT

Identity differs from one city to others. As a matter of fact, urban artifact could become an identity of city. But the city development process nowadays is often neglecting it. Neglected urban artifacts are equal to destroying collective memory of the community about the past. Along with the development, Bengkulu has no any identity. This study will identify artifact, city element, structure of urban artifact, and place by referring theories from Rossi and Trancik. Both theories will be determined as guideline to find the identity of Bengkulu Old City Center. Theory from Aldo Rossi is applied to identify artifact, element of the city, and structure of urban artifact by using synchronic-diachronic reading and typomorphological analysis. Theory from Roger Trancik is applied to identify a place in the old city center of Bengkulu by using synchronic reading and cognitive mapping analysis. The result which is based on both theories show that resident of governor as artifact or historical properties is appropriate as identity of the city in old city center of Bengkulu.

Keywords : *Urban artifact, Element of the city, Structure of urban artifact, Place, Identity of Bengkulu city.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, karunia, ridho dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul Kajian Identitas Pusat Kota Lama Bengkulu dengan referensi Rossi dan Trancik dengan baik.

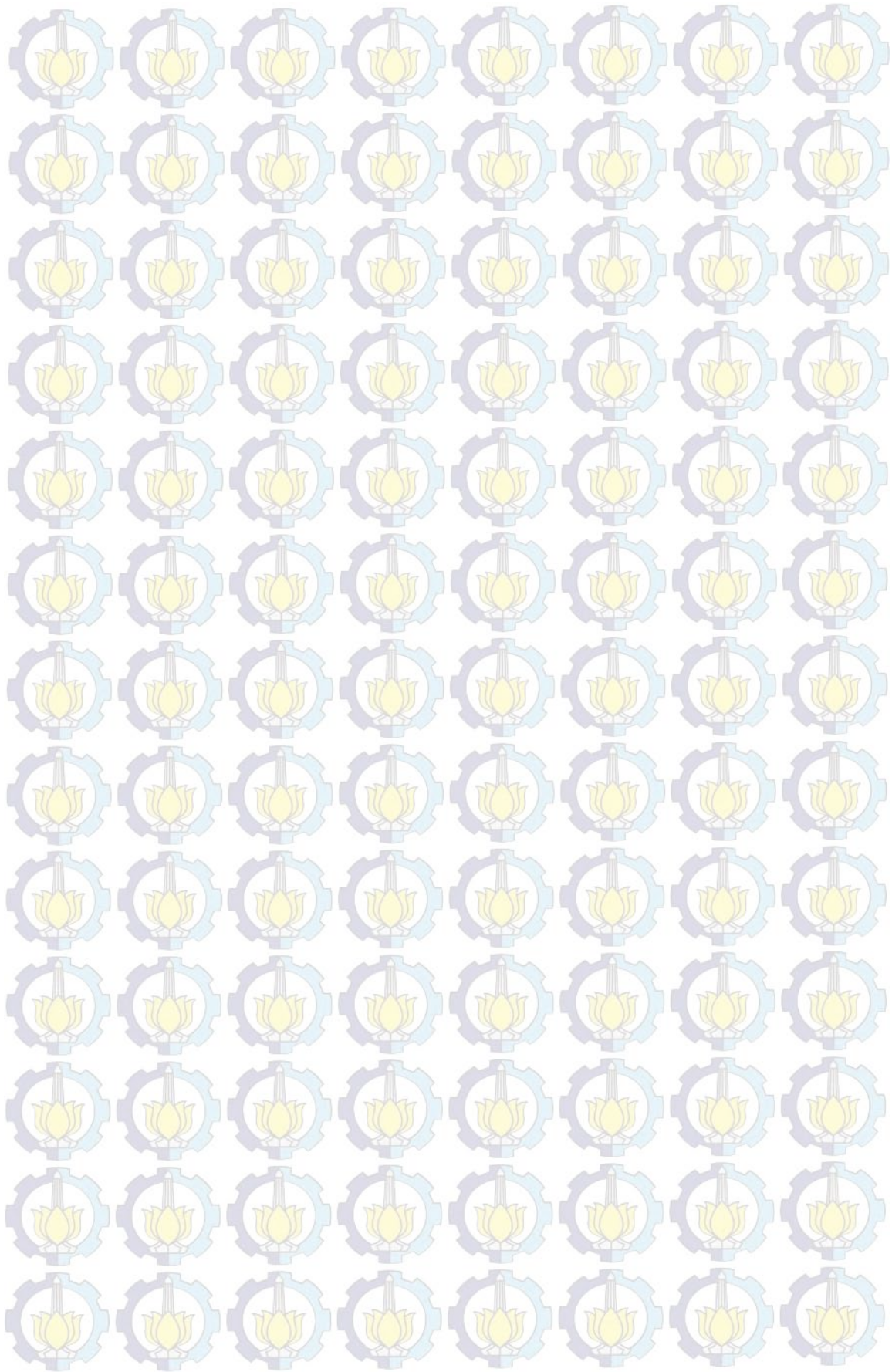
Dalam penyusunan tesis ini, penulis menerima banyak bantuan dari berbagai pihak, sehingga dalam kesempatan ini penulis juga mengucapkan terima kasih pada:

1. Ibu Profesor Endang Titi Sunarti BD dan Bapak Josef Prijotomo atas kesabaran dan ketekunannya dalam membimbing penulis.
2. Ibu Sri Nastiti dan Bapak Ispurwono Soemarno atas kritik, saran dan koreksi terhadap tesis ini sehingga menjadi lebih baik.
3. Bapak dan Ibu yang telah memberikan ridho, doa, dukungan dan kasih sayang yang tak terhingga.
4. Suami tercinta Bagus Hardinesia dan buah hatiku Themoon Al Biruni atas semua dukungan dan doanya serta.
5. Rekan-rekan alur Perancangan Kota serta teman sejawat Pascasarjana Arsitektur ITS atas bantuan dan semangat yang tidak henti-hentinya diberikan.
6. Seluruh narasumber yang turut membantu dalam penelitian ini.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang terlihat baik secara langsung maupun tidak langsung untuk mendukung terselesaikannya tesis ini.

Penulis menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran membangun sangat diharapkan guna penyempurnaan dalam penelitian selanjutnya maupun dalam pengembangan ilmu pengetahuan.

Surabaya, Januari 2015

Penulis.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	I
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TESIS	III
ABSTRAK	V
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR TABEL	XV
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	4
1.3. Tujuan dan Sasaran Penelitian	4
1.4. Ruang Lingkup Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	7
 BAB 2 KAJIAN PUSTAKA	 7
2.1. Pemahaman Mengenai Perancangan Kota	7
2.3. Kajian Teori Artefak, Elemen dan Struktur Artefak Kota Aldo Rossi	35
2.4. Kajian Teori Place Roger Trancik	48
 BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	 53
3.1. Paradigma Penelitian	53
3.2. Jenis Penelitian	54
3.3. Metode Penelitian	55
3.4. Aspek Yang Dikaji	55
3.5. Jenis Data	57
3.6. Metode Pengumpulan Data	58
3.7. Teknik Penyajian Data	60
3.8. Metode Analisa Data	62
 BAB 4 GAMBARAN UMUM WILAYAH PENELITIAN	 69
4.1. Gambaran Umum Wilayah Penelitian	69
 BAB 5 ANALISA DAN PEMBAHASAN	 75
5.1. Analisa Dengan Referensi Rossi	75
5.2. Analisa Dengan Referensi Trancik	116
5.3. Identitas Pusat Kota Lama Bengkulu Berdasarkan Rossi Trancik ..	139

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan.....	143
6.2. Saran.....	144

DAFTAR PUSTAKA.....	XVII
---------------------	------

BIOGRAFI PENULIS	XIX
------------------------	-----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Pemahaman mengenai artefak kota	45
Tabel 2.2.	Sintesa identifikasi artefak kota	45
Tabel 2.3.	Kajian pustaka pemahaman tentang elemen kota	46
Tabel 2.4.	Sintesa Elemen Kota	46
Tabel 2.5.	Sintesa studi area untuk memahami struktur artefak kota	46
Tabel 2.6.	Kriteria identifikasi artefak kota, elemen kota dan struktur artefak kota Aldo Rossi	48
Tabel 2.7.	Pemahaman mengenai place	50
Tabel 2.8.	Kriteria identifikasi space place	51
Tabel 3.1.	Kriteria identifikasi artefak, elemen kota dan struktur artefak kota	52
Tabel 3.2.	Kriteria identifikasi place trancik	56
Tabel 3.3.	Data yang dikumpulkan dilapangan berdasarkan kriteria identifikasi yang telah disusun pada penelitian ini	60
Tabel 3.4.	Skema proses analisa data	66
Tabel 4.1.	Keberadaan bangunan bersejarah	71
Tabel 4.2.	kesimpulan tipologi dari artefak kota pada pusat kota lama Bengkulu	101
Tabel 4.3.	Rangkuman place yang kontekstual	136
Tabel 4.4.	Rangkuman hasil analisa dengan kriteria Rossi	139
Tabel 4.5.	Rangkuman hasil analisa dengan kriteria Trancik	139

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Beberapa artefak kota yang ada di pusat kota Bengkulu	2
Gambar 1.2. City Map of Bencoolen 1924	3
Gambar 1.3. Peta Belanda 1924	5
Gambar 1.4. Peta batas wilayah penelitian pusat kota lama Bengkulu	6
Gambar 1.5. Jalan yang menjadi fokus penelitian	7
Gambar 2.1. Peta Singapura 1822	15
Gambar 2.2. Contoh bangunan yang memakai gaya Amsterdam School	30
Gambar 2.3. Contoh bangunan yang memakai gaya De Stijl	31
Gambar 2.4. Contoh bangunan yang memakai gaya Nieuwe Bouwen	31
Gambar 2.5. Contoh detail Arsitektur Vernakuler pada Arsitektur Kolonial	32
Gambar 2.6. Contoh berbagai bentuk Gevel	33
Gambar 2.7. Contoh berbagai bentuk Dormer	33
Gambar 2.8. Palazzo della Ragione, Padua, Italy Contoh Artefak kota yang memiliki perbedaan pengalaman dan kesan ketika berada disana	35
Gambar 2.9. Identitas yang berupa keindahan atau karya seni artefak yang mempunyai tipologi yang bersifat permanen	36
Gambar 2.10. Pallazo delle Ragione in Padua contoh monument yang permanences	38
Gambar 2.11. Gallo Roman dikembangkan berdasarkan keberlanjutan dari elemen kota yang ada dan merupakan karya seni yang luar biasa	40
Gambar 2.12. Bentuk ruang atau morfologi kota untuk memahami struktur artefak kota dimana indentitas kawasan yang jelas karena morfologi kotanya jelas	42
Gambar 2.13. Hubungan keterkaitan antara artefak kota, elemen kota dan struktur artefak kota dalam hubungannya dengan identitas kota dalam hal ini identitas pusat kota lama Bengkulu	48

Gambar 2.14. Identitas kawasan kota yang jelas karena wajahnya yang jelas sesuai dengan konteksnya	50
Gambar 2.15. Hubungan keterkaitan antara space, place dalam hubungannya dengan identitas kota dalam hal ini identitas pusat kota lama Bengkulu	51
Gambar 2.16. Bagan alur pikir kajian pustaka	52
Gambar 3.1. Diagram tahapan alur penelitian	69
Gambar 4.1. Batas wilayah studi	76
Gambar 4.2. Jalan yang menjadi fokus penelitian	77
Gambar 4.3. Peninggalan sejarah di lokasi studi	78
Gambar 4.4. Peta Bengkulu 1894	80
Gambar 4.5. Peta Bengkulu 1894	80
Gambar 4.6. Peta Bengkulu 1914	81
Gambar 4.7. Peta Bengkulu 1914	82
Gambar 4.8. Peta Bengkulu 1924	82
Gambar 4.9. Peta Bengkulu 2014	83
Gambar 4.10. Benteng Marlborough dan Rumah Gubernur yang mengikuti perkembangan kota dari waktu ke waktu	85
Gambar 4.11. Peta Bengkulu 1894	86
Gambar 4.12. Peta Bengkulu 1894	86
Gambar 4.13. Peta Bengkulu 1914	87
Gambar 4.14. Peta Bengkulu 1914	88
Gambar 4.15. Peta Bengkulu 1924	89
Gambar 4.16. Peta Bengkulu 1924	89
Gambar 4.17. Peta Bengkulu 2014	89
Gambar 4.18. Peta Bengkulu 2014	90
Gambar 4.19. Kebon Keeling, Kampung China dan Kampung Malabero merupakan elemen utama yang masih ada sampai sekarang	91
Gambar 4.20. Denah benteng Marlborough	93
Gambar 4.21. Pintu masuk benteng Marlborough	93
Gambar 4.22. Bangunan bagian tengah benteng Marlborough	94
Gambar 4.23. Denah fort Gambia	95

Gambar 4.24. Benteng Marlborough lama	95
Gambar 4.25. Benteng Marlborough saat ini	95
Gambar 4.26. Lukisan benteng Marlborough lama	96
Gambar 4.27. Kampung China awal 1900an	97
Gambar 4.28. Kampung China awal 1900an	98
Gambar 4.29. Kampung China saat sekarang	98
Gambar 4.20. Tugu Thomas Parr tahun 1900an	98
Gambar 4.21. Tugu Thomas Parr tahun 1970	99
Gambar 4.22. Tugu Thomas Parr tahun 1900an	100
Gambar 4.23. Tugu Thomas Parr tahun 2014	100
Gambar 4.24. Tugu Thomar Parr saat ini	101
Gambar 4.25. Kantor pos awal tahun 1900an	101
Gambar 4.26. Kantor pos awal tahun 1900an	102
Gambar 4.27. Kantor pos awal tahun 1900an	103
Gambar 4.28. Kantor pos sekarang	103
Gambar 4.29. Peta Bengkulu 1924	104
Gambar 4.30. Rumah gubernur	104
Gambar 4.31. Format <i>indexs card</i> data tipologi artefak kota	105
Gambar 4.32. <i>Indexs card</i> data tipologi artefak Benteng Marlborough	106
Gambar 4.33. <i>Indexs card</i> data tipologi artefak <i>China Town</i>	107
Gambar 4.34. <i>Indexs card</i> data tipologi artefak Tugu Thomas Parr	108
Gambar 4.35. <i>Indexs card</i> data tipologi artefak Kantor pos	109
Gambar 4.36. <i>Indexs card</i> data tipologi artefak Rumah Gubernur	110
Gambar 4.37. Peta Bengkulu 1894, 1914, 1924 dan 2014	117
Gambar 4.38. Pola tektur kota radial konsentris (Analisa, 2014)	118
Gambar 4.39. Pola tektur kota kurvalinear	118
Gambar 4.40. Posisi tugu Thomas Parr menjadi sentral dan strategis pada kawasan	118
Gambar 4.41. Peninggalan sejarah yang masih ada saat sekarang	124
Gambar 4.42. Peninggalan sejarah yang masih ada saat sekarang	125
Gambar 4.43. Aktivitas ekonomi di sekitar Benteng	127
Gambar 4.44. Aktivitas wisata atau bersantai di sekitar Benteng	127

Gambar 4.45. Aktifitas masyarakat yang ada di kampung china	128
Gambar 4.46. Sepi dari aktifitas masyarakat di sekitar Tugu Thomas Parr	129
Gambar 4.47. Kantor pos sebagai tempat pelayanan jasa pos masyarakat	129
Gambar 4.48. Aktifitas ekonomi dan berwisata/berkumpul terbentuk di alun-alun	131
Gambar 4.49. Aktifitas pribadi terbentuk di Rumah Gubernur	131
Gambar 4.50. Aktifitas masyarakat yang terbentuk di wilayah studi	132
Gambar 4.51. Pemenuhan kebutuhan masyarakat yang terbentuk di wilayah studi	133
Gambar 4.52. Place yang terbentuk dilihat dari tradisi masyarakat yang ada di wilayah studi	134
Gambar 4.53. Format <i>indexs card</i> data place yang kontekstual	136
Gambar 4.54. <i>Indexs card</i> data place pada Benteng Marlborough yang kontekstual	137
Gambar 4.55. <i>Indexs card</i> data place pada Kampung China yang kontekstual	138
Gambar 4.56. <i>Indexs card</i> data place pada Tugu Thomas Parr yang kontekstual	139
Gambar 4.57. <i>Indexs card</i> data place pada Kantor Pos yang kontekstual	140
Gambar 4.58. <i>Indexs card</i> data place pada alun-alun kota yang kontekstual	141
Gambar 4.59. <i>Indexs card</i> data place pada Rumah Gubernur yang kontekstual	142

DAFTAR PUSTAKA

Alexander, Christopher. A New Theory of Urban Design. Oxford University Press, New York. 1987

Budiharjo, Eko. Arsitektur Kota di Indonesia. Penerbit Alumni. Bandung. 1984.

Bernett, Jonathan. An Introduction to Urban Design. Harper & Row. New York. 1982

Darjosanjoto, Endang Titi Sunarti: Penelitian Arsitektur di Bidang Perumahan dan Pemukiman, ITS Press, Surabaya, 2006

DEPDIKBUD , Metodologi Penelitian, Materi Dasar Pendidikan Program Mengajar Akta V. Jakarta. 1983

Direktorat Perkotaan Metropolitan, Departemen Pemukiman dan Prasarana Wilayah, Kebijakan penanganan Bangunan Bersejarah, Jakarta. 1995

Gallion, Arthur & Eisner, Stanley. The Urban Pattern. Penerbit John Wiley and Sons. Canada. 1992

Gin Djin Su. Chinese Architecture, Last and Contemporer. Hongkong: The Sinpoh Amalgamated Ltd, 1964.

Gosling, David & Maitland. Concepts of Urban Design. Academy Eds. California. 1984.

Groat, Linda & Wang, David, Architectural Research Methods, Jhon Wiley & Sons Inc, Canada, 2002

Handinoto. Perkembangan Kota dan Arsitektur Kolonial Belanda di Surabaya 1870-1940, ANDI, Yogyakarta, 1996.

Kohl, David. Chinese Architecture in the Straits Settlements and Western Malaya, Heinemann Asia, 1984.

Kostof, Spiro. The City Shaped : urban patterns and meaning through history. Penerbit Bulfinch. California. 1993

Lilananda, Rudy Prasetya. Inentarisasi Karya Arsitektur Cina di Kawasan Pecinan Surabaya, Fakultas Teknik Universitas Kristen Petra, Surabaya, 1998.

Liu, Gretchen. Singapore : A Pictorial History 1819-2000, Singapore, 1999.

Lynch, Kevin. Image of The City. MIT Press. Cambridge. New York. 1960

Mohsenin, Sayedeh Mahsan, The Impact of Urban Geometry on Cognitive Maps, Massachusetts Institute of Technology, Department of Architecture, 2011.

Moneo, Rafael. Rafael Moneo, Essay 1961-1992, Arquitectura Viva, 1979.

Muhadjir, Noeng. Metodologi Penelitian Kualitatif. Rake Surasin, Yogyakarta, Indonesia. 2000

Nawawi, Hadari. Metode Penelitian Bidang Sosial. Yogyakarta : Gajah Mada University Press. Yogyakarta. 1996

Richard & Jaszewski, Andrew. Fundamental of Urban Design, Planners Press, American Planning Association, Chicago. 1984

Rossi, Aldo. The Architecture of The City. MIT Press. London. 1982

Spreiregen, Paul D. The Architecture of Town and Cities. Mc. Graw-Hill Book New York. 1965

Snyder, James C. Introduction to Urban Planning, McGraw-Hill Press. New York, 1979

Shirvani, Hamid, Urban Design Process, Van Nostrand Reinhold Bo, New York, 1985

Stea, David. Image and Environment: Cognitive Mapping and Spatial Behavior, Transaction Publisher, 1974.

Trancik, Roger. Finding Lost Space. Theories of Urban Design, Van Nostrand Reinhold Company, New York. 1986

Taylor, Steven J & Bogdan, Robert. Introduction to qualitative research methods: the search for meanings. Wiley, 1984.

Wijanarka. Semarang Tempo Dulu, Ombak, 2007.

Widayati, Naniek. Mansion of The Chinese Major in Jakarta, Subur Jaringan Cetak Terpadu, 2004.

Zhand, Markus. Perancangan Kota Secara Terpadu, Penerbit Kanisius, Yogyakarta. 1999



Fitrianty Wardhani, lahir di Manna 12 Juli 1984. Penulis menyelesaikan pendidikan Sarjananya pada bulan Maret tahun 2008 di jurusan Arsitektur Institut Teknologi Sepuluh Nopember. Setelah menyelesaikan studi sarjana, penulis menjadi PNS di Dinas Pekerjaan Umum Kabupaten Bengkulu Selatan sejak 2009 hingga sekarang. Kemudian pada pertengahan tahun 2011 memutuskan untuk melanjutkan studi pada program pascasarjana alur Perancangan Kota di almamater yang sama.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota-kota besar di segenap pelosok tanah air, dewasa ini semakin kehilangan jati-dirinya. Gerakan Arsitektur Modern dengan gaya internasional yang serba tunggal rupa, menyebabkan orang bergerak dari satu kota besar ke kota besar yang lainnya, tanpa merasa kalau sudah berpindah tempat. Dikatakan bahwa manusia bepergian dari kota A, melewati kota A, singgah sebentar di kota A dan kemudian sampai di kota A.

Melihat perkembangan fisik kota saat ini, masyarakat tentu sangat bangga atas pertumbuhan kota yang melesat dengan cepat. Tetapi jika dicermati lebih jauh dari kemegahan bangunan megah dan modern ternyata berjalan sendiri, meninggalkan bangunan-bangunan lama yang semakin menurun kualitasnya bahkan banyak yang hilang dan tenggelam digantikan oleh bangunan baru yang modern tetapi sama diberbagai tempat.

Pembangunan kota sering melupakan bahwa dengan mengabaikan bahkan meninggalkan bangunan sejarah yang merupakan artefak kota sama artinya menghancurkan memori kolektif masyarakat tentang masa lampau. Artefak kota tersebut sejatinya akan menjadi identitas sebuah kota. Menurunnya sebuah bangunan sejarah atau kawasan bersejarah akan dapat menimbulkan penurunan kualitas dari identitas tersebut. Jika hal ini tidak segera dihentikan, artefak kota akan segera lenyap dan masyarakat tidak dapat lagi merasakan identitas dari suatu kawasan. Akibatnya wajah kota tidak lagi memiliki identitas karena tidak ada atau hilangnya artefak kota. Setiap kota akan berwajah tunggal tanpa memiliki identitas masing-masing.

Kota Bengkulu memiliki banyak peninggalan-peninggalan sejarah yang merupakan artefak kota seperti Benteng Marlborough, Kampung Cina, Tugu Thomas Parr, Rumah Gubernur, Kompleks Makam Jitra, Tapak Paderi, Masjid Jamik dan lain-lain (lihat gambar 1.1 dan 1.2). Artefak kota tersebut paling

banyak terdapat di pusat kota lama Bengkulu dan dapat dijadikan sebagai identitas kota Bengkulu yang akan membedakannya dengan kota-kota yang lain.



Gambar 1.1 : Beberapa artefak kota yang ada di pusat kota Bengkulu (Dokumen Pribadi dan Google Map, 2014)

Pemindahan pusat kota Bengkulu yang tadinya berada dikawasan tepi pantai kemudian dipindahkan lebih ke arah dalam, menyebabkan kawasan tepi pantai kota lama ini menjadi ditinggalkan padahal hampir kebanyakan artefak kota Bengkulu tersebut berada di kawasan ini sehingga banyak yang menjadi terbenakalai. Dalam perkembangan tersebut sangat disayangkan sampai saat ini kota Bengkulu tidak mempunyai identitas. Akibatnya pertumbuhan kota menjadi tidak terarah. Menurunnya kualitas sarana dan prasarana kota serta memudarnya karakter masyarakat kota Bengkulu yang terjadi saat ini akibat kota yang tidak mempunyai identitas. Diharapkan dengan penelitian ini identitas kota Bengkulu akan didapat.

Seperti yang dikatakan Rossi melalui teori permanencessnya : “ *The city as a man-made object. The difference between past and future, from the point of view theory of knowledge, in large measure reflect the fact that the past is partly being experienced now and this may be meaning to give permanences. They are a past that we are still experiencing* (Rossi, 1982:59). Jadi kota merupakan hasil bentukan manusia dalam sebuah karya dan dihasilkan dari proses waktu. Struktur

dari suatu kota dapat dipahami melalui sejarah dari kota itu sendiri. *Permanences* seperti yang dijelaskan oleh Rossi adalah bagian dari sejarah suatu kota yang masih bisa dirasakan hingga saat ini. Hal itu menekan pada kita bahwa peninggalan sejarah yang merupakan artefak kota menjadi bagian dari kota yang sangat penting keberadaannya karena artefak yang menjadi bukti sejarah dari sebuah kota. Setiap kota mempunyai sejarah yang berbeda-beda, hal itulah yang menjadikan setiap kota menjadi berbeda seharusnya.

Trancik (1986) mengungkapkan bahwa sebuah *space* adalah batasan/*void* dan sebuah *space* akan menjadi *place* jika memiliki arti dari lingkungan, arti yang berasal dari budaya daerahnya. Jadi keberadaan artefak tersebut tidak berdiri sendiri tetapi lingkungan dan budaya harus ikut serasi dalam menyertai artefak tersebut. Berbekal dari teori yang berasal dari Aldo Rossi dan Roger Trancik melalui penelitian ini diharapkan identitas kota Bengkulu pada pusat kota lamanya didapat dan tampil menjadi identitas untuk kota Bengkulu yang akan menjadikan Bengkulu berbeda dengan kota-kota lainnya.



Gambar 1.2 : CITY MAP OF BENCOOLEN 1924 ("Hoofdplaats Bengkoeloe 1924" Batavia: Topografische inrichting 1924)

1.2. Rumusan Masalah

Identitas yang membedakan satu kota dengan kota yang lain tetapi sayangnya kota Bengkulu dalam perkembangannya belum menampilkan identitas kotanya. Kota Bengkulu banyak memiliki peninggalan sejarah berupa artefak kota yang dapat dijadikan identitas kota. Kemudian bagaimana teori Rossi yang berbicara tentang artefak, elemen kota dan struktur artefak kota serta teori Trancik yang berbicara mengenai place dapat menjadi dasar dalam mengidentifikasi identitas pada pusat kota lama Bengkulu.

Berdasarkan hal tersebut, pertanyaan yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengidentifikasi artefak, elemen kota dan struktur artefak kota pada pusat kota lama Bengkulu berdasarkan rumusan teori Aldo Rossi.
2. Bagaimana mengidentifikasi place pada pusat kota lama Bengkulu berdasarkan rumusan teori Trancik
3. Bagaimana hasil identifikasi pada pusat kota lama Bengkulu berdasarkan rumusan teori Rossi dan Trancik bisa atau tidak menjadi identitas kota.

1.3. Tujuan dan Sasaran Penelitian

Dari paparan latar belakang dan perumusan masalah yang dihadapi dibagian sebelumnya maka tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini adalah mengidentifikasi artefak, elemen kota dan struktur artefak kota pada pusat kota lama Bengkulu berdasarkan rumusan teori Rossi. Dilanjutkan mengidentifikasi place pada pusat kota lama Bengkulu berdasarkan rumusan teori Trancik. Dari hasil identifikasi dari Rossi dan Trancik akan diketahui yang bisa atau yang tidak bisa dijadikan sebagai identitas kota.

Sasaran penelitian :

- Artefak, elemen kota dan struktur artefak yang teridentifikasi pada pusat kota lama Bengkulu berdasarkan rumusan teori Aldo Rossi.
- Place yang teridentifikasi pada pusat kota lama Bengkulu berdasarkan rumusan teori Roger Trancik.

- Menyimpulkan hasil identifikasi pada pusat kota lama Bengkulu berdasarkan rumusan teori Rossi dan Trancik yang bisa atau yang tidak bisa menjadi identitas kota

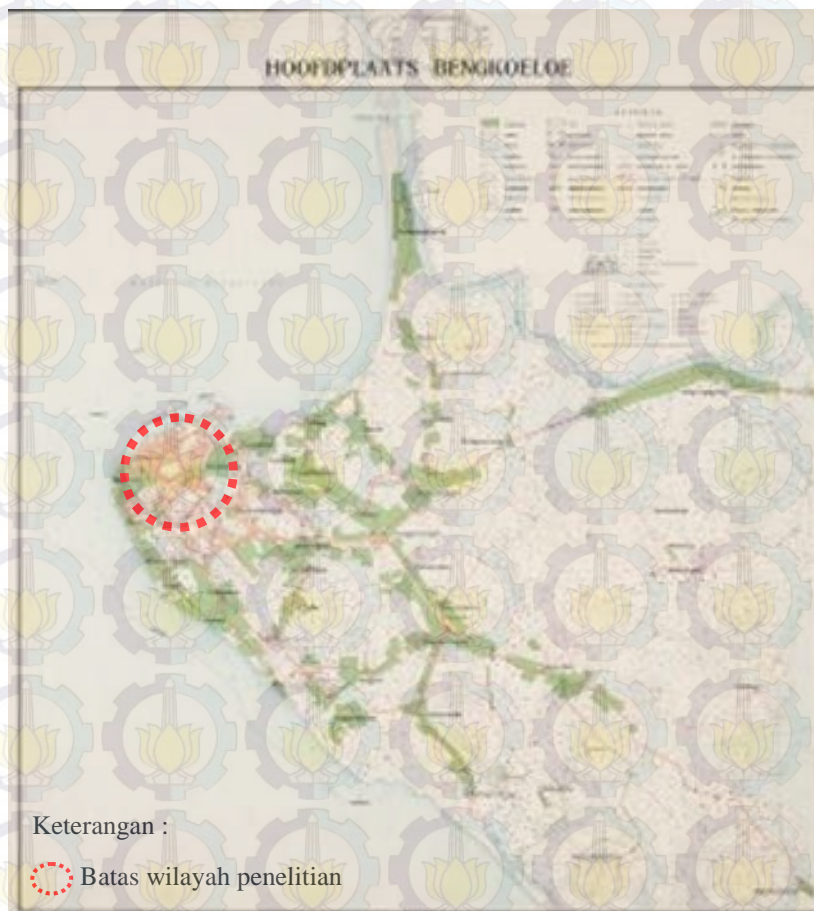
1.4. Ruang Lingkup Penelitian

1.4.1. Ruang Lingkup Wilayah Penelitian

Lingkup wilayah penelitian dilakukan pada pusat kota lama Bengkulu yang batasan wilayahnya merujuk pada peta Peta Bengkulu versi Peta Belanda 1924 (lihat gambar 1.3).

Batas-batas wilayah penelitian tersebut yaitu :

Utara	: Teluk Bengkulu
Selatan	: Jl. Veteran, Jl. A.Yani, Jl. Todok
Timur	: Jl. Khadijah, Jl. Khasim Hadir
Barat	: Jl. Pari, Jl Panjaitan



Gambar 1.3 : Peta Belanda 1924 (Dinas Pariwisata Kota Bengkulu, 2014)

1.4.2. Ruang Lingkup Substansi

Adapun ruang lingkup substansi pada penelitian ini adalah :

1. Kajian teori Aldo Rossi mengenai artefak, elemen kota dan struktur artefak kota
2. Kajian teori Roger Trancik mengenai place

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian ini adalah:

1.5.1. Manfaat Praktis

- Hasil penelitian diharapkan mampu menjadi pedoman landasan berfikir yang konseptual dalam perancangan kota yang lebih baik dan terarah di kota Bengkulu.
- Sebagai masukan dan bahan pertimbangan yang bermanfaat bagi Penelitian tentang identitas kota Bengkulu.

1.5.2. Manfaat Akademis

- Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan untuk contoh studi penelitian tentang identitas kota
- Dapat dipakai sebagai dasar studi lanjutan, baik dalam keilmuan perancangan kota maupun dalam bidang yang lain.

BAB 2

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pemahaman Mengenai Perancangan Kota

Perancangan kota atau *urban design* merupakan jembatan antara perencanaan (*urban planning*) dan perancangan arsitektur (Synder, 1979). Perancangan kota sudah lama berkembang di negara Barat diawali dengan timbulnya pemikiran untuk menata kota sebagai suatu lingkungan tempat kerja dan tempat tinggal yang nyaman, dimulai setelah dampak revolusi industri terhadap kota-kota mulai terasa. Pada masa itu timbul konsep perancangan kota yaitu Konsep Kota Baru dan Konsep Kota Taman (*Garden City Movement*) yang diperkenalkan Ebenezer Howard.

Perancangan kota merupakan bagian penting dari keseluruhan proses perencanaan dan perancangan. Lingkup tinjauannya mencakup aspek perencanaan yang tidak terbatas hanya pada bangunan secara individual atau bangunan individual dengan lingkungan sekitarnya saja, namun juga merupakan pemikiran yang mencakup bangunan sebagai suatu kelompok diatas suatu lahan serta dalam hubungannya dengan lingkungan fisik sekitarnya.

Pengertian mengenai *urban design* dari beberapa pakar sebagai berikut :

- Shirvani (1985) menyatakan bahwa perancangan kota merupakan bagian dari proses perencanaan yang berkaitan dengan kualitas fisik dan spasial dari suatu lingkungan. Perancangan kota memiliki beberapa elemen yaitu : tata guna lahan, bentuk dan massa bangunan, sirkulasi dan parkir, ruang terbuka dan pola hijau, pedestrian, kegiatan pengunjung, preservasi dan konservasi lingkungan serta pertandaan.
- Barnett (1982) menyatakan bahwa perancangan kota merupakan proses transformasi kota yang berhubungan dengan filosofi yang banyak dibentuk ke dalam kaidah-kaidah arsitektur modern.
- Spreiregen (1965) menyatakan bahwa perancangan kota adalah proses pemberian arahan desain fisik.

- Alexander (1987) menyatakan bahwa perancangan kota merupakan sesuatu yang kompleks dan merupakan usaha untuk menciptakan kekompakan yang menyeluruh (*wholenest*).

Dari berbagai pendapat tersebut, kesamaan yang dapat ditarik bahwa perancangan kota adalah suatu usaha mendesain lingkungan fisik kota yang didasari kajian non fisik dan ini merupakan proses menyeluruh untuk menghilangkan kesenjangan antara penataan ruang dan perancangan arsitektur.

2.1.1. Pemahaman Mengenai Identitas Kota

Penataan ruang kawasan perkotaan tidak semata-mata bermuatan alokasi fungsional dan fisik kota yang kaku, akan tetapi di dalamnya harus ada upaya untuk memberikan jiwa dan identitas pada kawasan perkotaan diungkapkan oleh Richard & Jaszewski (1984) dengan istilah *spirit of place* dan *genius loci*. Spirit dalam hal ini dimaksudkan sebagai jiwa atau makna penting dari suatu kawasan bagi warga kotanya, sebab tanpa hal ini kualitas hidup mereka akan menjadi berkurang. Sedangkan *genius loci* adalah identitas atau potensi yang dimiliki suatu kawasan, yang membedakannya dengan yang lain.

Kostof (1991 : 62) mengatakan bahwa kota-kota yang luar biasa memiliki identitas yang merupakan keunikan. Dua diantara kota-kota yang luar biasa adalah Venice, yang disebut dengan *liquid filigree* dan Machu Picchu disebut dengan *a patterned blanket thrown over a great rock*. Munculnya sebutan-sebutan tersebut karena obyek didesain sesuai dengan tapaknya, unik dan dilakukan oleh tangan-tangan yang terampil.

Menurut Gallion dan Eisner (1992), suatu lingkungan mempunyai hak untuk menentukan karakternya sendiri, dan keharusan untuk mengaitkan rencananya dengan lingkungan sekitarnya. Karakter suatu tempat (*place*) seperti halnya penggunaan struktur ruang kota bukan sekedar berfungsi mewadahi kegiatan fungsional secara statis, akan tetapi menyerap makna kekhasan tempat tersebut.

Menurut David Gosling dan Barry Maitland (1984) karakter yang esensial dari *urban design* terletak pada *image*, sesuatu yang mengesankan dan dapat dikenang (*memorable*). Sesuatu mengesankan karena menyenangkan untuk

dilihat dan merupakan sesuatu yang harmoni. Substansi dari harmoni adalah kualitas keindahan.

Teori *image* dari Lynch (1986) mengatakan bahwa identitas merupakan salah satu dari tiga komponen pembentuk citra. Pertama adalah identitas, yaitu identifikasi obyek berdasarkan perbedaannya dengan obyek lainnya. Kedua adalah struktur, yaitu pola spasial atau pola hubungan antara obyek dan pengamat, juga pengamat dengan obyek lainnya. Terakhir adalah *meaning*, yaitu obyek harus memiliki arti bagi pengamat baik secara praktis maupun emosional.

Berdasarkan berbagai teori identitas diatas, maka disimpulkan bahwa pengertian identitas adalah karakteristik atau kekhasan berupa keunikan dan keindahan suatu obyek yang membedakannya dengan obyek lainnya. Bila identitas yang dimaksud adalah identitas pusat kota maka definisinya adalah suatu karakteristik atau kekhasan berupa keunikan dan keindahan dari sebuah pusat kota, yang membedakannya dengan pusat kota lainnya.

2.1.2. Pemahaman Kebijakan Pemerintah tentang Penanganan Kawasan Bersejarah

A. Kriteria Kawasan Bersejarah

Menurut Direktorat Perkotaan Metropolitan (1995) indikasi dari suatu kawasan yang dinilai memiliki nilai kesejarahan pada sebuah kota (*urban heritage*) adalah :

1. *Urban Heritage* adalah suatu kawasan yang pernah menjadi pusat-pusat dari pada kompleksitas fungsi kegiatan ekonomi, sosial dan budaya yang mengakumulasi makna kesejarahan (*historical significance*).
2. Kekayaan tipologi dan morfologi *urban heritage* di Indonesia dapat berupa; *historic site*, *traditional district* maupun *colonial district* pada umumnya merupakan suatu *locus solus* yang pernah berperan sebagai pusat-pusat dari pada kompleksitas fungsi dan kegiatan ekonomi, sosial dan budaya dalam berbagai skala lingkungan (*district*, *sub district*, *neighbourhood*, *area* dan *sub area*).
3. *Urban heritage* mengakumulasi nilai-nilai/makna kultural (*cultural significance*). Makna kultural dari suatu tempat terwujud dalam materi fisiknya (*fabric*), tempatnya (*setting*) dan isinya. Isi yang terakumulasi

dalam *urban heritage* memiliki nilai-nilai signifikan seperti: estetika/arsitektonis, kejamakan/tipikal, kelangkaan, peran sejarah, pengaruh terhadap lingkungan dan keistimewaan.

B. Kriteria Konservasi Urban Heritage

Kemudian sebuah kawasan setelah ditetapkan sebagai *urban heritage*, maka kegiatan penanganan yang tepat untuk kawasan tersebut dapat dilakukan melalui kegiatan konservasi dengan kriteria sebuah kawasan tersebut layak untuk dikonservasi menurut Direktorat Perkotaan Metropolitan (1995) adalah sebagai berikut :

- *Land use*, terjadi perubahan yang kontekstual dan tidak menunjang tema dan fungsi utama kawasan warisan budaya.
- Bentuk kota (*urban form*), kabur karena tepian (*edge*), struktur ruang, *urban fabric* dan relasi massa ruang (*solid-void*) tidak terdeferensi, tidak terstruktur, dan kurang dihargai lagi.
- Ruang terbuka (*open space/square*), ruang terbuka publik/komunal (*public domain*) banyak sekali dihancurkan untuk berbagai kepentingan pribadi secara *infill development*, jalan (*street*), tidak nyaman, akses bagi pejalan kaki (*pedestrian*) tidak manusiawi, transportasi kacau dan kurang termanajemen dengan baik, transportasi publik dan parkir kurang dikelola dengan baik.
- Tepian air/sungai, tidak dihargai dan dihormati sebagai salah satu komponen estetis pembentuk *urban heritage* maupun sebagai salah satu prasarana
- Lansekap kurang peka dalam pemamfaatan dan perawatan sebagai elemen penegas struktur ruang kawasan sekaligus sebagai elemen pencipta ruang (*urban amenity*), perabot jalan (*street furniture*), penanda (*signed*), pagar dan papan reklame kurang terkoordinasi dengan baik, selain itu kurang memanfaatkan kekayaan warisan budaya.
- *Place*, konsep dan nilai tradisionalnya memudar
- Arsitektur, elemen bangunan, gaya, detail ornamen, material, warna, morfologi dan *skyline* kurang dipresentasikan dengan baik, selain itu

pembangunan baru dinilai kurang kontekstual dan bersifat *infill development*.

C. Kriteria Revitalisasi Urban Heritage

Penanganan *urban heritage* selain dilakukan dengan cara konservasi dapat juga dilakukan dengan cara revitalisasi. Sebuah *urban heritage* dapat dilakukan penanganan dengan cara revitalisasi menurut direktorat perkotaan metropolitan (1995) apabila memiliki kriteria *urban heritage* sebagai berikut :

Kawasan Mati

- a. Tidak mampu dirawat
- b. Tidak mampu memanajemen
- c. Kepemilikan majemuk
- d. Nilai properti negatif, menyebabkan :
 - Penghancuran diri sendiri baik aktivitas kawasan maupun komponen-komponen pembentuk kawasan.
 - Penghancuran nilai-nilai lamanya
- e. Rendahnya intervensi publik menyebabkan :
 - Kecilnya keinginan berinvestasi baik oleh swasta maupun masyarakat.
 - Evolusi kantong perkotaan yang kumuh dan mati
- f. *Residential flight* (pindahnya penduduk/penghuni).
 - Pindahnya kegiatan bisnis
 - Rusaknya infrastruktur
 - Hilangnya peran terpusat

Kawasan Hidup tapi kacau

- a. Infrastruktur rusak
- b. Pertumbuhan ekonomi tidak terkendali dan kurang menghargai nilai dan komponen pembentuk warisan budaya (bersejarah).
- c. Nilai properti tinggi
- d. Kawasan hidup tapi kurang terkendali

Apresiasi budaya dan intervensi publik yang tinggi terhadap warisan budaya menyebabkan kawasan hidup, hal ini diikuti pesatnya pertumbuhan

ekonomi kawasan. Namun tidak diikuti oleh system pengontrol dan manajemen keseimbangan antara kepentingan ekonomi dan budaya maka perkembangan kawasan akan terkendali.

D. Tipologi dan Aset Kawasan Bersejarah

Menurut Direktorat Perkotaan Metropolitan (1995) ada beberapa tipologi kawasan bersejarah sebagai warisan budaya yaitu :

a. Kawasan tradisional (*Traditional District*)

1. Merupakan kawasan *locus solus* yang mengakumulasikan makna kultural dengan karakter tradisional.
2. Tipologi dan makna kultural kawasan tradisional terdefinisi lagi dalam beberapa skala kawasan, mulai dari lingkungan, perkampungan tradisional, perkampungan kauman, pecinan, kadipaten hingga keraton.
3. Umumnya sebagai tipologi, makna *cultural* dan *living culture* kawasan tradisional di Indonesia masih terkonsentrasi dengan baik.

b. Kawasan Kolonial (*Colonial Area*)

1. Merupakan suatu kawasan *locus solus* yang mengakumulasi makna kultural dengan karakter kolonial. Umumnya berada di kota-kota besar atau daerah-daerah yang dianggap penting menjadi pusat kegiatan perkantoran, perindustrian, permukiman maupun perdagangan VOC pada masa kolonial
2. Tipologi dan makna kultural kawasan kolonial terdefinisi lagi dalam beberapa skala kawasan yakni kawasan dan distrik.
3. Umumnya *living culture* yang ada telah pergi bersamaan dengan terjadinya dekolonisasi.
4. Tapak historis (*historic site*)

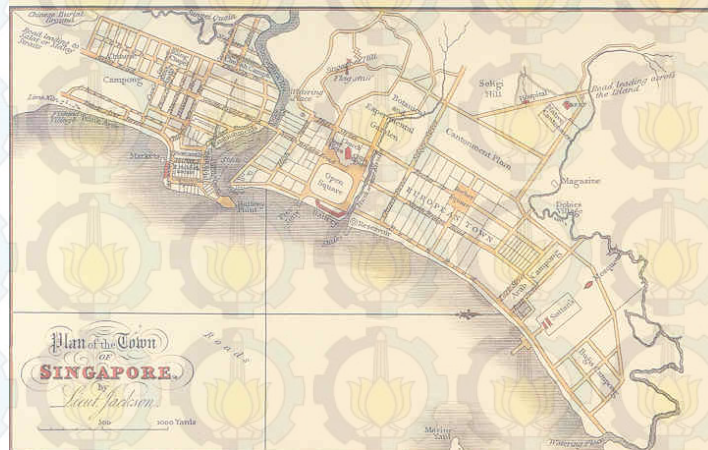
Merupakan kawasan yang memiliki nilai historis sangat tinggi baik berupa istana maupun monumen-monumen religius.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kriteria sebuah kawasan dapat dikatakan sebagai kawasan bersejarah apabila suatu kawasan pernah menjadi pusat-pusat dari kompleksitas fungsi kegiatan yang mempunyai tipologi dan morfologi berupa : *historic site*, *traditional district* maupun *colonial district*. Kegiatan penanganan

kawasan bersejarah ini dapat dilakukan berdasarkan kondisi dari kawasan tersebut.

2.1.3. Studi Literatur Kawasan Bersejarah berupa kota lama yang memiliki historis yang hampir sama.

European Town di Singapura



Gambar 2.1 : Peta Singapura 1822(http://en.wikipedia.org/wiki/Jackson_Plan, 2014)

A. Sejarah perencanaan kota Singapura

Perencanaan kota Singapura setelah dikuasai oleh Inggris dirancang oleh Jackson Plan tahun 1822 yang dikenal dengan “*Plan of the Town of Singapore*” (lihat gambar 2.1). Jackson adalah seorang *urban planer* dari Singapura. Jackson merancang kota Singapura dengan tujuan mempertahankan beberapa tatanan/urutan dalam pengembangan perkotaan yang masih awal. Dimulai dengan perkembangan koloni yang baru ditemukan beberapa tahun terakhir. Koloni baru tersebut diberi nama oleh Lieutenant Philip Jackson, seorang insinyur dari koloni dan surveyor tanah yang bertugas mengawasi perkembangan fisiknya dengan nama Singapura.

Semula, Wiliam Farquhar seorang Gubernur Singapura dari tahun 1819 hingga 1823 telah mengizinkan koloni untuk berkembang dengan kondisi tingginya volume perdagangan yang melewati pelabuhan di Singapura. Tetapi koloni ini tidak dikelola sehingga tumbuh sembarangan. Sekembalinya pada Oktober 1822, pemilik koloni Sir Stamford Raffles, yang tidak senang dengan

ketidakteraturan, kemudian membentuk komite kota yang dipimpin oleh Lieutenant Jackson untuk merevisi layout perencanaan kota Singapura. Jackson merancang kota Singapura dengan membaginya menjadi subdivisi fungsional dan meletakkan koloni dalam pola grid. Area pemukiman etnik dibagi dalam 4 area. *European Town* merupakan keresidenan yang terdiri dari para pedagang Eropa, Eurasia dan orang Asia yang kaya. Ada juga *Chinese Kampong* yang dikenal dengan *China Town* adalah untuk etnik china, lokasi *China Town* kini di tenggara *Singapore River*. *Chulia Kampong* adalah tempat dimana etnik India asli bermukim dan terletak di sebelah utara *Singapore River*. *Glam Kampong* terdiri dari Muslim, Etnik Malays dan Arabs yang bermigrasi ke Singapura.

Sebelah Barat dari *European Town* adalah distrik untuk administratif dan komersial. Sebelah barat dari sungai, wilayah ini dijadikan sebagian kecilnya menjadi *Commercial Square*, yang kemudian diberi nama *Raffles Place*. *Raffles Place* bersama dengan *European Town*, saat ini berkembang menjadi *Downtown Core*. Meskipun konsep kota dengan pembagian etnik atau ras telah ditinggalkan tetapi pengaruhnya pada layout khususnya jalan masih dirasakan sampai saat ini.

European Town, *China Town* dan Kampung Glam dibangun setelah kawasan *Boat Quay* yang berkonsep *waterfront* selesai dibangun. Struktur keempat kawasan tersebut mulai dirancang tahun 1828. Dalam peta Singapura tahun 1828 terlihat bahwa kawasan-kawasan etnis seperti *China Town*, *European Town*, Kampung Arab dan Kampung Bugis telah dirancang secara struktural maupun peletakannya. Dari peta tersebut diketahui bahwa pemerintah Inggris sengaja memasukkan kampung-kampung tradisional yang merupakan kampung asli ke dalam sistem perancangan kotanya. Dengan adanya sistem perancangan kota tersebut, kampung tradisional yang pada awalnya berkembang secara alamiah dengan rumah-rumah kayunya, sejak embrio Kota Singapura selesai dibangun, kawasan-kawasan tradisional tersebut menjadi kawasan rancangan dengan bangunan-bangunannya yang permanen.

B. *European Town*

European Town merupakan kawasan yang hampir tidak mengalami perubahan. Dibandingkan dengan *China Town* dan Kampung Glam, kawasan *European Town* lebih awal dari dua kawasan tersebut. Dalam bukunya tentang

sejarah Singapura, Gretchen Liu (1999) membagi sejarah Singapura tersebut menjadi lima periode yaitu: 1. Periode permukiman imigran (1819-1869); 2. Periode *colonial* dan *coolies* (1870-1919); 3. Periode kota cosmopolitan (1920-1940), 4. Periode menuju kebangsaan (1941-1965), dan 5. Periode pulau, kota dan kesatuan (1965-2000). *European Town* dirancang dan dibangun dalam periode imigran. Dalam perkembangannya, pada periode kota cosmopolitan, beberapa bangunan-bangunan di kawasan *European Town* hancur akibat serangan bom. Bangunan-bangunan yang hancur tersebut dibangun kembali pada periode menuju kebangsaan. Desain bangunan mengacu pada desain awal mula.

Tahun 2000 kawasan *European Town* telah ditetapkan sebagai kawasan bersejarah yang dikonservasi. Untuk melestarikan dan pengembangan *European Town* sebagai kawasan bersejarah desain yang diterapkan adalah : 1. Desain warna, 2. Desain Lanskap dan 3. Desain Cahaya (bila malam hari).

C. China Town

China Town mulai menurun kualitas lingkungannya pada periode *colonial* dan *coolies*. Penurunan kualitas lingkungan tersebut disebabkan oleh adanya tritisan yang terbuat dari seng, papan-papan reklame, dan spanduk kain yang difungsikan untuk reklame maupun penghalang sinar matahari.

Dalam periode kota cosmopolitan, kualitas lingkungan turun dengan ditambah adanya PKL di beberapa titik tertentu. Dan pada periode menuju kebangsaan, kawasan *China Town* menjadi semakin menurun kualitas lingkungannya yang disebabkan oleh jemuran, PKL yang semakin padat dan pada titik-titik tertentu menjadi pasar.

Di tahun 2000, kawasan tersebut didesain ulang . Desain yang diterapkan adalah: 1. Desain warna, 2. Desain tritisan, 3. Desain reklame, dan 4. Desain lanskap.

D. Kampung Glam

Sama halnya *China Town*, Kampung Glam juga mengalami penurunan kualitas lingkungan. Waktu terjadinya penurunan kualitas lingkungan tersebut sama dengan waktu penurunan kualitas lingkungan yang dialami *China Town*. Penurunan kualitas lingkungan tersebut disebabkan oleh: 1. Reklame dan tritisan yang diletakkan pada fasade, 2. Jemuran, dan 3. Hadirnya PKL.

Dalam tahun 2000, Kampung Glam tersebut telah didesain ulang. Desain yang diterapkan di Kampung Glam tersebut meliputi: 1. Desain warna, 2. Desain tritisan, 3. Desain pagar, dan 4. Desain lanskap.

Jadi dapat disimpulkan bahwa kota Singapura didesain oleh koloni Inggris dengan menggunakan pola grid untuk jalannya. Selain itu ciri khas dari kota bentukan Inggris dia membagi wilayah berdasarkan peruntukannya. Ada kawasan untuk perdagangan ada kawasan untuk administratif, ada kawasan untuk permukiman. Kawasan untuk permukimanpun dikelompokkan berdasarkan etnisnya. Ini menjadi ciri dari kota bentukan koloni khususnya koloni Inggris.

2.1.4. Pemahaman mengenai Tipologi Arsitektur China di Kawasan Pecinan

A. Pengertian Kawasan Pecinan

Pada perkembangan di luar China, banyak dikenal lingkungan *China Town* atau Pecinan seperti di kota-kota negara Asia, Eropa, Amerika dan Australia dapat dijumpai *China Town* menjadi *landmark* kota yang menarik para turis mancanegara. Identitas *China Town* di negara-negara tersebut dengan karakteristik kegiatan yang hidup didalamnya, menjadi lingkungan bersejarah yang umumnya merupakan kumpulan/kelompok bangunan yang membentuk suatu komunitas masyarakat China dengan ciri/karakter bangunannya yang khas, memiliki berbagai dekorasi dan elemen-elemen serta pintu gerbang juga sebagai tempat aktivitas perdagangan (bisnis) retail seperti restoran, pertokoan, teater dan bangunan rekreasi lainnya (Widayati 2004:43-44). Kawasan Pecinan adalah kawasan yang merujuk pada suatu bagian kota yang dari segi penduduk, bentuk hunian, tatanan sosial serta suasana lingkungannya memiliki ciri khas karena pertumbuhan bagian kota tersebut berakar secara historis dari masyarakat berkebudayaan China (Lilananda 1998:1).

B. Ciri Bangunan China Kuno

Arsitektur China mengacu kepada sebuah gaya arsitektur yang sangat berpengaruh di kawasan Asia selama berabad-abad lamanya. Prinsip-prinsip struktur dari Arsitektur China telah membekas dan sulit untuk dihapuskan, dan apabila ada yang berubah, mungkin hanya pada unsur dekoratifnya saja. Sejak

jaman Dinasti Tang, Arsitektur China telah memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap gaya arsitektur di Korea, Vietnam, dan Jepang.

Usia dari Arsitektur China sama tuanya dengan usia Peradaban China. Dari hampir semua sumber informasi, literatur, gambar, buku-buku, terdapat bukti-bukti yang cukup kuat dan telah teruji, tentang fakta-fakta, bahwa Etnis China selalu menggunakan sistem konstruksi asli (lokal) yang menjaga dan memegang teguh prinsip-prinsip karakteristiknya mulai dari jaman dahulu kala sampai saat ini. Di berbagai tempat yang mendapat pengaruh dari kebudayaan China, ditemukan bangunan-bangunan dengan sistem konstruksi yang sama.

Sistem konstruksi tersebut dapat menjaga dan menguatkan keberadaannya lebih dari ratusan tahun di daerah yang cukup luas dan tetap membekas sebagai sebuah arsitektur yang terus berkembang, menjaga dan memelihara prinsip-prinsip karakteristiknya, meskipun di China sendiri sudah terjadi berkali-kali serangan bangsa asing, baik dalam hal militer, intelektual, maupun spiritual. Hal ini membuktikan bahwa bangsa China memiliki peradaban yang sangat tinggi.

Pada awal abad ke-2, Bangsa Barat sudah mulai mengenalkan Arsitektur Barat ke China, bahkan mereka mendidik orang-orang China untuk belajar tentang Arsitektur Barat. Orang-orang China yang mempelajari Arsitektur Barat ini kemudian mengkombinasikan Arsitektur Tradisional China dengan Arsitektur Barat, dengan dominasi Arsitektur Barat, akan tetapi hasilnya tidak terlalu maksimal. Selain itu, tekanan dan paksaan untuk pengembangan permukiman melalui Arsitektur Kontemporer China membutuhkan kecepatan konstruksi yang sangat tinggi dan lahan yang cukup luas, yang berarti bahwa bangunan dengan Arsitektur China tidak dapat dikembangkan di perkotaan besar, dan digantikan dengan bangunan modern. Meskipun demikian, segala macam ketrampilan seni konstruksi China masih digunakan pada Arsitektur Vernakular di daerah yang cukup luas di China.

Salah satu bentuk aplikasi budaya China yang masih dapat ditemui di Kawasan Pecinan adalah pada gaya bangunannya yang menonjolkan budaya China yakni dalam bentuk atap lengkung, yang dalam arsitektur China disebut atap pelana sejajar gavel. Bentuk atap yang ditemui di Kawasan Pecinan hampir sama dengan bentuk atap yang ditemukan di daerah China Selatan. Kebanyakan

imigran-imigran China yang datang ke Indonesia merupakan imigran yang berasal dari propinsi-propinsi di China bagian selatan, seperti Fukien, Chekian, Kiang Si dan Kuang Tung, karena propinsi-propinsi tersebut mempunyai tingkat kemakmuran yang rendah dan panen hasil pertanian mereka sering gagal karena terkena bencana alam (Lilananda 1998:9). Knapp dalam Lilananda (1998:9) menyatakan bahwa struktur bangunan China yang terdapat di Indonesia banyak dipengaruhi oleh bentukan yang ada di China Selatan. Hal ini dikarenakan imigran-imigran China yang datang ke Indonesia kebanyakan berasal dari propinsi-propinsi bagian selatan, seperti Fukien, Chekiang, Kiang Si, dan Kwang Tung. Secara garis besar bangunan China dapat dibedakan fungsi dan jenis bangunannya: Fungsi umum dan pribadi, jenis bangunannya (Rumah ibadah= klenteng dan vihara, rumah abu, rumah perkumpulan); Bangunan hunian dan usaha, jenis bangunannya (perdagangan dan jasa, ruko/hunian campuran, hunian, lain-lain [gudang dan gerbang], hiburan, dan olah raga). (Lilananda 1998: 36)

Pembagian ini terkadang sulit dibedakan secara tegas, karena terkadang terdapat beberapa bangunan yang berfungsi umum, tetapi juga berfungsi pribadi, misalnya bangunan ibadah, ada yang berfungsi untuk umum, tetapi ada pula bangunan ibadah yang berfungsi untuk pribadi, tetapi kerabat dekat bisa juga menggunakannya. Hunian biasanya digambarkan memiliki ciri khas, yaitu bergaya Arsitektur China, yang dapat dijumpai pada bagian atap bangunan yang umumnya dilengkungkan dengan cara ditonjolkan agak besar pada bagian ujung atapnya yang disebabkan oleh struktur kayu dan juga pada pembentukan atap. Selain bentuk atapnya juga ada unsur tambahan dekorasi dengan ukiran atau lukisan binatang atau bunga pada bumbungannya sebagai komponen bangunan yang memberikan ciri khas menjadi suatu gaya atau langgam tersendiri. Terdapat lima macam bentuk atap bangunan bergaya China, yaitu (Widayati 2003:48): 1. Atap pelana dengan struktur penopang atap gantung (pelana di luar gavel) atau *overhanging gable roof*; 2. Atap perisai (membuat sudut) atau *hip roof*; Atap piramid atau *pyramidal roof*; 3. Atap pelana dengan dinding sopi-sopi (pelana sejajar gavel) atau *flush gable roof*; dan 4. Gabungan atap pelana dan perisai atau *gable and hip roofs*.

C. Beberapa karakter arsitektur China

Pada buku tulisan Gin Djin Su (1964) dijelaskan bahwa karakter arsitektur China dapat dilihat pada:

Satu, Pola tata letaknya, pola tata letak bangunan dan lingkungan merupakan pencerminan keselarasan, harmonisasi dengan alam. Ajaran Konghucu dimanifestasikan dalam bentuk keseimbangan dan harmonisasi terhadap adanya konsep ganda. Keseimbangan antara formal dan non-formal. Formalitas dicapai dengan bentuk denah rumah atau peletakan bangunan yang simetris. Non-formalitas dicapai dalam bentuk penataan taman yang khas dinamis dan tidak simetris. Keduanya membentuk satu kesatuan yang seimbang dan harmonis.

Dua, keberadaan panggung dan teras depan/balkon, panggung dan teras depan/balkon digunakan sebagai ruang transisi. **Tiga, sistem struktur bangunan**, sistem struktur merupakan sistem rangka yang khas dan merupakan struktur utama yang mendukung bobot mati atap. Beban yang disangga struktur utama disalurkan melalui kolom. Rangkaian sistem kolom dan balok merupakan suatu hal yang spesifik.

Umumnya, struktur bangunan merupakan rangka kayu di mana rangka tersebut menerima beban atap yang diteruskan ke bawah melalui kolom-kolom. Pintu dan jendela merupakan pengisi saja, oleh karena itu bisa bersifat fleksibel, sedangkan pintu dan jendela pada bagian teras menggunakan sistem bongkar-pasang (*knock down*). Sistem kuda-kuda yang digunakan merupakan khas arsitektur China, yaitu kuda-kuda segi empat. Lantai atas umumnya merupakan lantai-lantai papan yang disangga oleh balok. Plat beton ini juga dipakai untuk lisplank serta atap. Beban bergerak dan beban mati yang diterima lantai diteruskan ke dinding untuk diteruskan ke pondasi. Semua proporsi dan aturan tergantung pada sistem standart dimensi kayu dan standard pembagiannya.

Keseluruhan bangunan China dirancang dalam modul-modul standard dan modulator dari variabel ukuran yang absolut proporsi yang benar melindungi dan mempertahankan hubungan harmoni bagaimanapun besarnya struktur. Di dapat satu kenyataan bahwa arsitektur China berkembang sesuai dengan jamannya. Semua evolusi yang terjadi adalah pada proporsinya. Skala arsitektur bangunan

China, berbeda dengan bangunan di Eropa, lebih menunjukkan skala manusia daripada Tuhan.

Terasan yang rendah digaris beranda depan dan ketinggian wuwungan yang masih empat kali tinggi manusia memberikan inpreresi masih bisa dicapai oleh manusia yang hidup di halaman sekitarnya. Bahkan bangunan dua lantai yang tingginya lima sampai enam kali tinggi manusia, dengan pengaturan teritisan yang rendah tetap memberikan kesan kehangatan yang sangat manusiawi. *Tou-Kung*, siku penyangga bagian atap yang di depan (teras) merupakan bentuk yang khas dari arsitektur China dan karena keunikannya, disebut *tou-kung*. Merupakan sistem konsol penyangga kantilever bagian teras sehingga keberadaannya dapat dilihat dari arah luar. Ornamen *tou-Kung* ini akan terlihat jelas pada bangunan-bangunan istana, kuil atau tempat ibadah dan rumah tinggal keluarga kaya. Ujung balok dihiasi dengan kepala singa yang berfungsi menangkal pengaruh roh jahat.

Empat, bentuk atap, ada beberapa tipe atap yaitu, *wu tien*, *hsieh han*, *hsuah han* dan *ngang shan ti*. Studi arkeologis menerangkan bahwa, terdapat dua macam struktur kayu yang memberikan perbedaan besar pada perletakan kolom dan perbedaan sistem penyangga atap. Dua sistem konstruksi tadi adalah *Tai Liang* dan *Chuan Dou*. Dua sistem struktur ini, menurut arkeolog berasal dari dua cara membangun rumah tinggal. *Tailiang* berasal dari gua primitif yang berkembang di Cina Utara dan *Chuan Dou* berasal dari rumah di atas pohon (Knapp, 1986: 6-7). Sistem struktur *Tai Liang* adalah sistem tiang dan balok yang mana balok terendah diletakkan di atas kolom ke arah lebar bangunan. Sistem struktur kedua dinamakan *Chuan Dou*. Sistem ini memiliki Kolom-kolom yang didirikan kearah tranvesal dan saling di ikat.

Lima, penggunaan warna, penggunaan warna pada arsitektur China juga sangat penting karena jenis warna tertentu melambangkan hal tertentu pula. Hal ini berkaitan dengan kepercayaan-kepercayaan yang berkaitan dengan orientasi baik dan buruk. Prinsip dasar komposisi warna adalah harmonisasi yang mendukung keindahan arsitekturnya. Umumnya warna yang dipakai adalah warna primer seperti kuning, biru, putih, merah dan hitam yang selalu dikaitkan dengan unsur-unsur alam seperti air, kayu, api, logam dan tanah.

Warna putih dan biru dipakai untuk teras, merah untuk kolom dan bangunan, biru dan hijau untuk balok, siku penyangga, dan atap. Warna-warna di sini memberikan arti tersendiri, warna biru dan hijau berada di posisi timur dan memberikan arti kedamaian dan keabadian, warna merah berada di selatan dan memberikan arti kebahagiaan dan nasib baik, sedangkan warna kuning melambangkan kekuatan, kekayaan, dan kekuasaan. Putih berada di barat dengan arti penderitaan (duka cita) dan kedamaian. Hitam berada di utara yang melambangkan kerusakan. Warna-warna tersebut di antaranya: a. Warna merah yang melambangkan kebahagiaan; b. Warna kuning juga melambangkan kebahagiaan dan warna kemuliaan; c. Warna hijau melambangkan kesejahteraan, kesehatan, dan keharmonisan; d. Warna putih melambangkan kematian dan berduka cita; e. Warna hitam merupakan warna netral dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari; dan f. Warna biru gelap juga merupakan warna berduka cita.

Enam, gerbang, Gih Djin Su memasukkan pintu gerbang sebagai Ciri Arsitektur China, khususnya bangunan rumah tinggal. Pintu gerbang biasanya berhadapan langsung dengan jalan menghadap ke selatan (orientasi baik). Pintu gerbang ini berfungsi sebagai ruang transisi antar luar bangunan dan di dalam bangunan. Pada pintu gerbang biasanya dipasang tanda pengenalan penghuni dan juga gambar-gambar dewa atau tokoh dalam Mitos China atau tulisan-tulisan yang berfungsi sebagai penolak bala; dan **tujuh, detail balkon**, detail balkon atau angin-angin biasanya menggunakan bentuk-bentuk tiruan bunga krisan atau bentuk kura-kura darat, yang memiliki makna panjang umur.

D. Beberapa ciri dari arsitektur Tionghoa di daerah Pecinan sampai sebelum tahun 1900.

Khol (1984:22) memberikan semacam petunjuk terutama bagi orang awam, bagaimana melihat ciri-ciri dari arsitektur orang Tionghoa yang ada terutama di Asia Tenggara. Ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut: **Satu, Courtyard**, *Courtyard* merupakan ruang terbuka pada rumah Tionghoa. Ruang terbuka ini sifatnya lebih privat. Biasanya digabung dengan kebun/taman. Rumah-rumah gaya Tiongkok Utara sering terdapat *courtyard* yang luas dan kadang-kadang lebih dari satu, dengan suasana yang romantis. Di daerah Tiongkok

Selatan tempat banyak orang Tionghoa Indonesia berasal, *courtyard* nya lebih sempit karena lebar kapling rumahnya tidak terlalu besar (Khol 1984:21).

Rumah-rumah orang-orang Tionghoa Indonesia yang ada di daerah Pecinan jarang mempunyai *courtyard*. Kalaupun ada ini lebih berfungsi untuk memasukkan cahaya alami siang hari atau untuk ventilasi saja. *Courtyard* pada Arsitektur Tionghoa di Indonesia biasanya diganti dengan teras-teras yang cukup lebar. *Courtyard* menjadi ukuran status penghuni ditambah ornamen-ornamen arsitektur lain, baik dalam wujud inskripsi yang menunjukkan tingkat intelektualitas maupun dalam wujud simbol kosmologis yang menunjukkan status si pemilik di dalam masyarakat.

Dua, penekanan pada bentuk atap yang khas. Semua orang tahu bahwa bentuk atap Arsitektur Tionghoa yang paling mudah ditengarai. Diantara semua bentuk atap, hanya ada beberapa yang paling banyak di pakai di Indonesia. Di antaranya jenis atap pelana dengan ujung yang melengkung keatas yang disebut sebagai model *Ngang Shan*.

Tiga, elemen-elemen struktural yang terbuka (yang kadang-kadang disertai dengan ornamen ragam hias). Keahlian orang Tionghoa terhadap kerajinan ragam hias dan konstruksi kayu, tidak dapat diragukan lagi. Ukir-ukiran serta konstruksi kayu sebagai bagian dari struktur bangunan pada arsitektur Tionghoa, dapat dilihat sebagai ciri khas pada bangunan Tionghoa. Detail-detail konstruktif seperti penyangga atap (*tou kung*), atau pertemuan antara kolom dan balok, bahkan rangka atapnya dibuat sedemikian indah, sehingga tidak perlu ditutupi. Bahkan diekspose tanpa ada *finishing* tertentu, sebagai bagian dari keahlian pertukangan kayu yang piawai.

Empat, penggunaan warna yang khas. Warna pada arsitektur Tionghoa mempunyai makna simbolik. Warna tertentu pada umumnya diberikan pada elemen yang spesifik pada bangunan. Meskipun banyak warna-warna yang digunakan pada bangunan, tapi warna merah dan kuning keemasan paling banyak dipakai dalam arsitektur Tionghoa di Indonesia. Warna merah banyak dipakai di dekorasi interior, dan umumnya dipakai untuk warna pilar. Merah menyimbolkan warna api dan darah, yang dihubungkan dengan kemakmuran dan keberuntungan. Merah juga simbol kebajikan, kebenaran dan ketulusan. Warna merah juga

dihubungkan dengan arah, yaitu arah Selatan, serta sesuatu yang positif. Itulah sebabnya warna merah sering dipakai dalam arsitektur Tionghoa.

Jadi berdasarkan pemahaman diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tipologi arsitektur China di kawasan pecinan adalah sebagai berikut :

1. Memiliki *courtyard*

Courtyard merupakan ruang terbuka pada rumah Tionghoa. Pada rumah pecinan di Indonesia biasanya diganti dengan teras-teras yang cukup lebar.

2. Penekanan pada bentuk atap yang khas

Bentuk atap yang paling sering dipakai di Indonesia adalah jenis atap pelana dengan ujung yang melengkung keatas yang disebut sebagai model *Ngang Shan*.

3. Sistem struktur bangunan dengan rangka kayu

Sistem struktur bangunan rangka kayu prinsipnya yaitu menerima beban dari atas diteruskan ke bawah melalui beban-beban sedangkan pintu dan jendela pengisi saja.

4. Penggunaan warna yang khas

Warna pada Arsitektur China mempunyai makna yang simbolik.

5. Memiliki gerbang

Gerbang sebagai transisi di dalam maupun di luar bangunan

6. Detail balkon

Detail balkon atau angin-angin biasanya menggunakan bentuk-bentuk tiruan bunga krisan atau bentuk kura-kura.

2.1.5. Pemahaman Mengenai Tipologi Arsitektur Kolonial

Tipologi Arsitektur Kolonial Belanda dalam hal ini dapat dilihat dari segi periodisasi perkembangannya maupun dapat pula ditinjau dari berbagai elemen ornamen yang digunakan bangunan kolonial tersebut.

A. Periodisasi Arsitektur Kolonial Belanda

Jessup dalam Handinoto (1996: 129-130) membagi periodisasi perkembangan arsitektur kolonial Belanda di Indonesia dari abad ke 16 sampai tahun 1940-an menjadi empat bagian, yaitu:

1. Abad 16 sampai tahun 1800-an

Pada waktu ini Indonesia masih disebut sebagai *Nederland Indische* (Hindia Belanda) di bawah kekuasaan perusahaan dagang Belanda yang bernama VOC (*Vereenigde Oost Indische Compagnie*). Selama periode ini arsitektur kolonial Belanda kehilangan orientasinya pada bangunan tradisional di Belanda serta tidak mempunyai suatu orientasi bentuk yang jelas. Yang lebih buruk lagi, bangunan-bangunan tersebut tidak diusahakan untuk beradaptasi dengan iklim dan lingkungan setempat.

2. Tahun 1800-an sampai tahun 1902

Ketika itu, pemerintah Belanda mengambil alih Hindia Belanda dari perusahaan dagang VOC. Setelah pemerintahan Inggris yang singkat pada tahun 1811-1815. Hindia Belanda kemudian sepenuhnya dikuasai oleh Belanda. Indonesia waktu itu diperintah dengan tujuan untuk memperkuat kedudukan ekonomi negeri Belanda. Oleh sebab itu, Belanda pada abad ke-19 harus memperkuat statusnya sebagai kaum kolonialis dengan membangun gedung-gedung yang berkesan *grandeur* (megah). Bangunan gedung dengan gaya megah ini dipinjam dari gaya arsitektur neo-klasik yang sebenarnya berlainan dengan gaya arsitektur nasional Belanda waktu itu.

3. Tahun 1902-1920-an

Antara tahun 1902 kaum liberal di negeri Belanda mendesak apa yang dinamakan politik etis untuk diterapkan di tanah jajahan. Sejak itu, pemukiman orang Belanda tumbuh dengan cepat. Dengan adanya suasana tersebut, maka "*indische architectuur*" menjadi terdesak dan hilang. Sebagai gantinya, muncul standar arsitektur yang berorientasi ke Belanda. Pada 20 tahun pertama inilah terlihat gaya arsitektur modern yang berorientasi ke negeri Belanda.

4. Tahun 1920 sampai tahun 1940-an

Pada tahun ini muncul gerakan pembaruan dalam arsitektur, baik nasional maupun internasional di Belanda yang kemudian memengaruhi arsitektur kolonial di Indonesia. Hanya saja arsitektur baru tersebut kadang-kadang diikuti secara langsung, tetapi kadang-kadang juga muncul gaya yang disebut sebagai *eklektisme* (gaya campuran). Pada masa tersebut muncul arsitek Belanda yang memandang perlu untuk memberi ciri khas pada arsitektur Hindia Belanda. Mereka ini menggunakan kebudayaan arsitektur tradisional Indonesia sebagai sumber pengembangannya.

Hampir serupa dengan Jessup, Handinoto (1996: 130-131) membagi periodisasi arsitektur kolonial di Surabaya ke dalam tiga periode, yaitu: 1) perkembangan arsitektur antara tahun 1870-1900; 2) perkembangan arsitektur sesudah tahun 1900; dan 3) perkembangan arsitektur setelah tahun 1920. Perkembangan arsitektur kolonial Belanda tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Perkembangan Arsitektur Antara Tahun 1870-1900

Akibat kehidupan di Jawa yang berbeda dengan cara hidup masyarakat Belanda di negeri Belanda maka di Hindia Belanda (Indonesia) kemudian terbentuk gaya arsitektur tersendiri. Gaya tersebut sebenarnya dipelopori oleh Gubernur Jenderal HW. Daendels yang datang ke Hindia Belanda (1808-1811). Daendels adalah seorang mantan jenderal angkatan darat Napoleon, sehingga gaya arsitektur yang didirikan Daendels memiliki ciri khas gaya Perancis, terlepas dari kebudayaan induknya, yakni Belanda.

Gaya arsitektur Hindia Belanda abad ke-19 yang dipopulerkan Daendels tersebut kemudian dikenal dengan sebutan *The Empire Style*. Gaya ini oleh Handinoto juga dapat disebut sebagai *The Dutch Colonial*. Gaya arsitektur *The Empire Style* adalah suatu gaya arsitektur neo-klasik yang melanda Eropa (terutama Prancis, bukan Belanda) yang diterjemahkan secara bebas. Hasilnya berbentuk gaya Hindia Belanda (Indonesia) yang bergaya kolonial, yang disesuaikan dengan lingkungan lokal dengan iklim dan tersedianya material pada waktu itu (Akihary dalam Handinoto, 1996: 132). Ciri-cirinya antara lain: denah yang simetris, satu lantai dan ditutup dengan atap perisai. Karakteristik lain dari

gaya ini diantaranya: terbuka, terdapat pilar di serambi depan dan belakang, terdapat serambi tengah yang menuju ke ruang tidur dan kamar-kamar lain. Ciri khas dari gaya arsitektur ini yaitu adanya barisan pilar atau kolom (bergaya Yunani) yang menjulang ke atas serta terdapat *gevel* dan mahkota di atas serambi depan dan belakang. (Handinoto, 1996: 132-133).

b) Perkembangan Arsitektur Sesudah Tahun 1900

Handinoto (1996: 163) menyebutkan bahwa, bentuk arsitektur kolonial Belanda di Indonesia sesudah tahun 1900 merupakan bentuk yang spesifik. Bentuk tersebut merupakan hasil kompromi dari arsitektur modern yang berkembang di Belanda pada waktu yang bersamaan dengan penyesuaian iklim tropis basah Indonesia. Ada juga beberapa bangunan arsitektur kolonial Belanda yang mengambil elemen-elemen tradisional setempat yang kemudian diterapkan ke dalam bentuk arsitekturnya. Hasil keseluruhan dari arsitektur kolonial Belanda di Indonesia tersebut adalah suatu bentuk khas yang berlainan dengan arsitektur modern yang ada di Belanda sendiri.

Handinoto (1996: 151-163) juga menguraikan bahwa, kebangkitan arsitektur Belanda sebenarnya dimulai dari seorang arsitek Neo-Gothik, P.J.H. Cuypers (1827-1921) yang kemudian disusul oleh para arsitek dari aliran *Nieuwe Kunst* (*Art Nouveau* gaya Belanda) H.P. Berlage (185-1934) dan rekan-rekannya seperti Willem Kromhout (1864-1940), K.P.C. De Bazel (1869-1928), J.L.M. Lauweriks (1864-1932), dan Edward Cuypers (1859-1927). Gerakan *Nieuw Kunst* yang dirintis oleh Berlage di Belanda ini kemudian melahirkan dua aliran arsitektur modern yaitu *The Amsterdam School* serta aliran *De Stijl*. Adapun penjelasan mengenai arsitektur *Art Nouveau*, *The Amsterdam School* dan *De Stijl* dapat dijabarkan sebagai berikut:

Satu , *Art Nouveau*

Art Nouveau adalah gerakan internasional dan gaya seni arsitektur dan diterapkan terutama pada seni-seni dekoratif yang memuncak pada popularitas di pergantian abad 20 (1890-1905). Nama *Art Nouveau* adalah bahasa Perancis untuk ‘seni baru’. Gaya ini ditandai dengan bentuk organik, khususnya yang diilhami motif-motif bunga dan tanaman lain, dan juga sangat bergaya bentuk-bentuk lengkung yang mengalir. Gaya *Art Nouveau* dan pendekatannya telah

diterapkan dalam hal arsitektur, melukis, furnitur, gelas, desain grafis, perhiasan, tembikar, logam, dan tekstil dan patung. Hal ini sejalan dengan filosofi *Art Nouveau* bahwa seni harus menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari (sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Art_Nouveau).

Dua, *The Amsterdam School*

Arsitektur *Amsterdam School*, yang pada awalnya berkembang disekitar Amsterdam, berakar pada sebuah aliran yang dinamakan sebagai *Nieuwe Kunst* di Belanda. *Nieuwe Kunst* adalah versi Belanda dari aliran “*Art Nouveau*” yang masuk ke Belanda pada peralihan abad 19 ke 20, (1892-1904). Agak berbeda dengan ‘*Art Nouveau*’, didalam dunia desain “*Nieuwe Kunst*” yang berkembang di Belanda, berpegang pada dua hal yang pokok, pertama adalah ‘orisinalitas’ dan kedua adalah ‘spritualitas’, disamping rasionalitas yang membantu dalam validitas universal dari bentuk yang diciptakan (de Wit dalam Handinoto, e-journal ilmiah Petra Surabaya).

Aliran *Amsterdam Shool* menafsirkan ‘orisinalitas’ ini sebagai sesuatu yang harus dimiliki oleh setiap perancang, sehingga setiap desain yang dihasilkan, harus merupakan ekspresi pribadi perancanganya. Sedangkan ‘spritualitas’ ditafsirkan sebagai metode penciptaan yang didasarkan atas penalaran yang bisa menghasilkan karya-karya seni (termasuk arsitektur), dengan memakai bahan dasar yang berasal dari alam (bata, kayu, batu alam, tanah liat, dsb.nya). Bahan-bahan alam tersebut dipasang dengan ketrampilan tangan yang tinggi sehingga memungkinkan dibuatnya bermacam-macam ornamentasi yang indah. Namun semuanya ini harus tetap memperhatikan fungsi utamanya.

Pada tahun 1915, ‘*Nieuwe Kunst*’ ini kemudian terpecah menjadi dua aliran. Pertama yaitu aliran *Amsterdam School* dan yang kedua adalah *De Stijl*. Meskipun berasal dari sumber yang sama dan mempunyai panutan yang sama (H.P. Berlage), tapi ternyata kedua aliran arsitektur ini mempunyai perbedaan. Perbedaan tersebut dapat dijelaskan bahwa *Amsterdam School* tidak pernah menerima mesin sebagai alat penggandaan hasil karya-karyanya. Hal ini berbeda dengan *De Stijl*, yang menganggap hasil karya dengan gaya tersebut sebagai nilai estetika publik atau estetika universal, dan bisa menerima mesin sebagai alat pengganda karya-karyanya.

Pengertian lain mengenai *Amsterdam School* (Belanda: *Amsterdamse School*) adalah gaya arsitektur yang muncul dari 1910 sampai sekitar 1930 di Belanda. Gaya ini ditandai oleh konstruksi batu bata dan batu dengan penampilan bulat atau organik, massa relatif tradisional, dan integrasi dari skema yang rumit pada elemen bangunan luar dan dalam: batu dekoratif, seni kaca, besi tempa, menara atau “tangga” jendela (dengan *horizontal bar*), dan diintegrasikan dengan *sculpture* arsitektural (lihat gambar 2.2). Tujuannya adalah menciptakan pengalaman total arsitektur, interior dan eksterior. (sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/Amsterdam_School)

Di samping karakteristik diatas, ciri-ciri lain dari aliran *Amsterdam School* oleh Handinoto (dalam e-journal ilmiah Petra Surabaya), antara lain :

- a) Bagi *Amsterdam School*, karya orisinalitas merupakan sesuatu yang harus dimiliki oleh setiap perancang, sehingga setiap desain yang dihasilkan, harus merupakan ekspresi pribadi perancangannya. Nilai estetika dari karya-karya aliran *Amsterdam School* bukan bersifat publik atau estetika universal. Itulah sebabnya *Amsterdam School* tidak pernah menerima mesin sebagai alat penggandaan hasil karyanya.
- b) Bagi *Amsterdam School* mengekspresikan ide dari suatu gagasan lebih penting dibanding suatu studi rasional atas kebutuhan perumahan ke arah pengembangan baru dari jenis denah lantai dasar suatu bangunan
- c) Arsitek dan desainer dari aliran *Amsterdam School* melihat bangunan sebagai “*total work of art*”, mereka melihat bahwa desain interior harus mendapat perhatian yang sama sebagai gagasan yang terpadu dalam arsitektur itu sendiri, dan hal tersebut sama sekali bukan merupakan hasil kerja atau produk mekanis. Pada saat yang sama, mereka berusaha untuk memadukan tampak luar dan bagian dalam (interior) bangunan menjadi suatu kesatuan yang utuh.
- d) Bangunan dari aliran *Amsterdam School* biasanya dibuat dari susunan bata yang dikerjakan dengan keahlian tangan yang tinggi dan bentuknya sangat plastis; ornamen skulptural dan diferensiasi warna dari bahan-bahan asli (bata, batu alam, kayu) memainkan peran penting dalam desainnya.
- e) Walaupun arsitek aliran *Amsterdam School* sering bekerja sama dengan pemahat dan ahli kerajinan tangan lainnya, mereka menganggap arsitektur sebagai

unsur yang paling utama dan oleh karenanya harus sanggup mendikte semua seni yang lain. (Sumber: <http://fportfolio.petra.ac.id/> e-jurnal ilmiah Petra Surabaya)

Tiga, Gaya Arsitektur *De Stijl*

Gaya *De Stijl* dikenal sebagai *neoplasticism*, adalah gerakan artistik Belanda yang didirikan pada 1917. Dalam hal ini, *neoplasticism* sendiri dapat diartikan sebagai seni plastik baru. Pendukung *De Stijl* berusaha untuk mengekspresikan utopia baru ideal dari keharmonisan spiritual dan ketertiban. Mereka menganjurkan abstraksi murni dan universalitas dengan pengurangan sampai ke inti bentuk dan warna; mereka menyederhanakan komposisi visual ke arah vertikal dan horisontal, dan hanya digunakan warna-warna primer bersamaan dengan warna hitam dan putih.



Gambar 2.2: Contoh bangunan yang memakai gaya Amsterdam School (Handinoto, 1996)

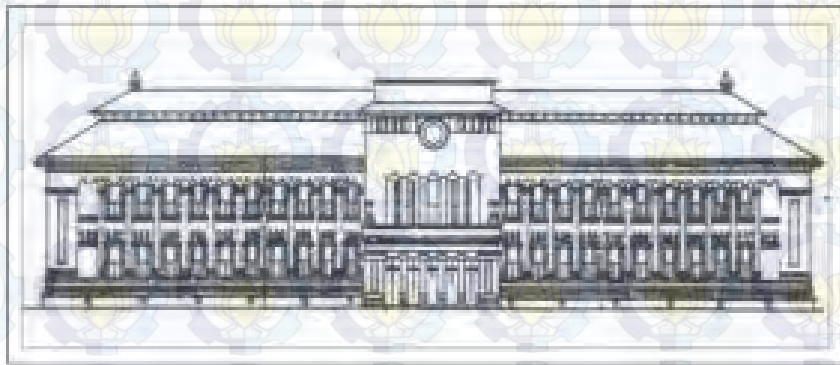
Secara umum, *De Stijl* mengusulkan kesederhanaan dan abstraksi pokok, baik dalam arsitektur dan lukisan dengan hanya menggunakan garis lurus horisontal dan vertikal dan bentuk-bentuk persegi panjang. Selanjutnya, dari segi warna adalah terbatas pada warna utama, merah, kuning, dan biru, dan tiga nilai utama, hitam, putih, dan abu-abu. Gaya ini menghindari keseimbangan simetri dan mencapai keseimbangan estetis dengan menggunakan oposisi (lihat gambar 2.3). (sumber: http://en.wikipedia.org/wiki/De_Stijl)



Gambar 2.3: Contoh bangunan yang memakai gaya De Stijl (Handinoto, 1996)

c) Perkembangan Arsitektur Setelah Tahun 1920

Akihary (dalam Handinoto, 1996: 237-238) menggunakan istilah gaya bangunan sesudah tahun 1920-an dengan nama *Nieuwe Bouwen* yang merupakan penganut dari aliran *International Style*.



Gambar 2.4: Contoh bangunan yang memakai gaya Nieuwe Bouwen (Handinoto, 1996)

Wujud umum dari penampilan arsitektur *Nieuwe Bouwen* ini menurut formalnya berwarna putih, atap datar, menggunakan *gevel* horizontal dan volume bangunan yang berbentuk kubus. Gaya ini (*Nieuwe Bouwen/ New Building*) adalah sebuah istilah untuk beberapa arsitektur internasional dan perencanaan inovasi radikal dari periode 1915 hingga sekitar tahun 1960. Gaya ini dianggap sebagai pelopor dari *International Style*. Istilah “*Nieuwe Bouwen*” ini diciptakan pada tahun dua puluhan dan digunakan untuk arsitektur modern pada periode ini di Jerman, Belanda dan Perancis. Arsitek *Nieuwe Bouwen* nasional dan regional menolak tradisi dan pamer dan penampilan. Gaya ini ingin yang baru, bersih, berdasarkan bahasa desain sederhana, dan tanpa hiasan. Karakteristik *Nieuwe Bouwen* meliputi: a) Transparansi, ruang, cahaya dan udara. Hal ini dicapai

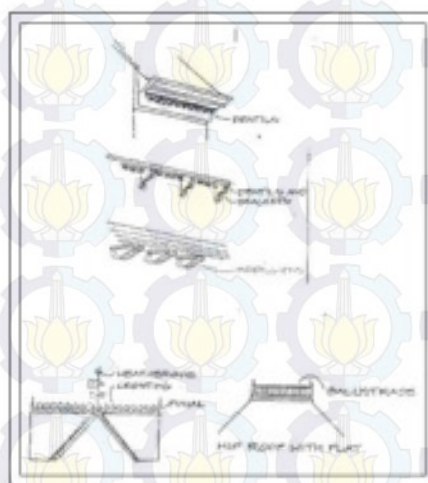
melalui penggunaan bahan-bahan modern dan metode konstruksi. b) Simetris dan pengulangan yaitu keseimbangan antara bagian-bagian yang tidak setara. c) Penggunaan warna bukan sebagai hiasan namun sebagai sarana ekspresi (lihat Gambar 2.4). (sumber: http://nl.wikipedia.org/wiki/Nieuwe_Bouwen).

B. Berbagai Elemen Arsitektur Kolonial di Indonesia

Elemen-elemen bangunan bercorak Belanda yang banyak digunakan dalam arsitektur kolonial Hindia Belanda (Handinoto, 1996:165-178) antara lain:

a) *gevel* (*gable*) pada tampak depan bangunan; b) *tower*; c) *dormer*; d) *windwijzer* (penunjuk angin); e) *nok acroterie* (hiasan puncak atap); f) *geveltoppen* (hiasan kemuncak atap depan); g) ragam hias pada tubuh bangunan; dan h) *balustrade*. Denah simetris dengan satu lantai, terbuka, pilar di serambi depan dan belakang (ruang makan) dan didalamnya terdapat serambi tengah yang menuju ke ruang tidur dan kamar-kamar lainnya. Pilar menjulang ke atas (gaya Yunani) dan terdapat *gevel* atau mahkota diatas serambi depan dan belakang dan menggunakan atau perisai.

Pada tahun 1902 sampai tahun 1920-an, secara umum, ciri dari karakter arsitektur Kolonial di Indonesia pada tahun 1900-1920-an yaitu menggunakan *gevel* (*gable*) pada tampak depan bangunan. Bentuk *gable* sangat bervariasi seperti *curvalinear gable*, *stepped gable*, *gambrel gable*, *pediment* (dengan *entablure*), serta penggunaan *tower* pada bangunan. Penggunaan *tower* pada mulanya digunakan pada bangunan gereja kemudian diambil alih oleh bangunan umum dan menjadi mode pada arsitektur Kolonial Belanda pada abad ke 20.



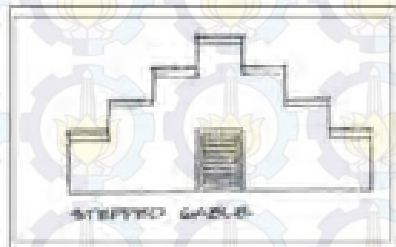
Gambar 2.5: Contoh detail Arsitektur Vernakular pada detail Arsitektur Kolonial (Handinoto, 1996)



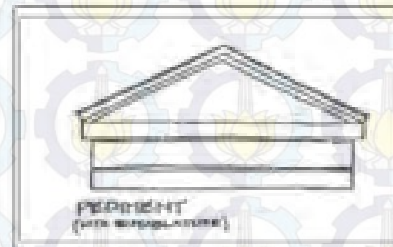
Gambrel Gable



Curvilinear Gable



Steeped Gable



Pediment

Gambar 2.6: Contoh berbagai bentuk Gevel (Handinoto, 1996)



Gambar 2.7: Contoh berbagai bentuk Dormer (Handinoto, 1996)

Bentuknya bermacam-macam, mulai dari yang bulat, segi empat dan yang dikombinasikan dengan geel depan. Serta penggunaan dormer pada bangunan. Penyesuaian bangunan terhadap iklim tropis basah seperti pemilihan bentuk entilasi yang lebar dan tinggi, sebagai antisipasi dari hujan dan sinar matahari.

Jadi berdasarkan pemahaman diatas maka tipologi arsitektur colonial dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Denah simetris dengan satu lantai
2. Pilar diserambi depan dan belakang
3. Pilar menjulang ke atas (gaya Yunani) dan terdapat gevel atau mahkota diatas serambi depan dan belakang dan menggunakan perisai
4. Menggunakan gevel (gable) pada tampak depan bangunan
5. Penggunaan dormer pada bangunan
6. Penggunaan Tower pada bangunan
7. Penyesuaian bangunan terhadap iklim tropis basah seperti pemilihan bentuk ventilasi yang lebar dan tinggi, sebagai antisipasi dari hujan dan sinar matahari

2.2. Kajian Teori Artefak, Elemen, dan Struktur Artefak Kota Aldo Rossi

2.2.1. Kajian Teori Artefak Kota

A. Individualitas dari Artefak Kota

Kota dapat dipelajari dari sejumlah pandangan tentang rancang bangun arsitektur. Menurut Rossi (1982) pemahaman tentang arsitektur kota memiliki dua arti. Pertama, kota dilihat sebagai objek buatan manusia yang hebat, suatu pekerjaan arsitektur dan rancang bangun yang tumbuh, kompleks dan besar dari waktu ke waktu. Kedua, terbentuknya kota dilihat dari aspek artefak kota yang ditandai oleh sejarah dan bentuk kotanya, maka sejarah yang memberi nilai dan karakteristik pada suatu artefak kota.

Rossi (1982) menyatakan artefak kota yang spesifik perlu dipertimbangkan sebagai suatu karakteristik umum artefak kota yang dikembalikan pada ciri khas atau kategori tema tertentu (lihat gambar 2.8). Ciri khas dan kategori tersebut yaitu : individualitas, locus, desain dan memori. Hal ini berhubungan dengan kenyataan bahwa arsitektur kota merupakan bentukan

yang memperlihatkan ringkasan karakter keseluruhan dari artefak kota termasuk asal-usulnya.



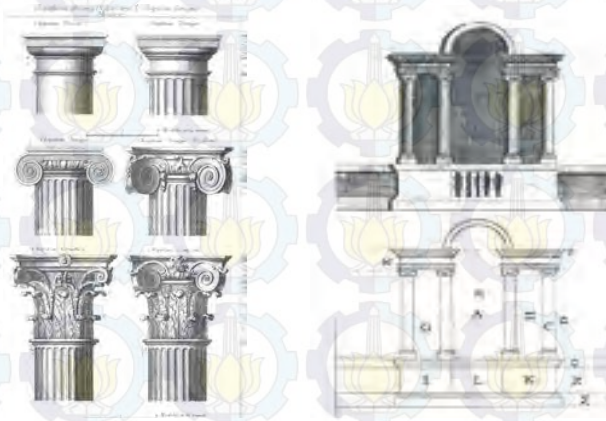
Gambar 2.8: Palazzo della Ragione, Padua, Italy Contoh Artefak kota yang memiliki perbedaan pengalaman dan kesan ketika berada disana (Rossi, 1982)

B. Artefak Kota Sebagai Pekerjaan Seni

Menurut Rossi (1982) struktur dan ciri khas dari suatu artefak kota yang spesifik ditetapkan dan diidentifikasi melalui sifat alamiahnya. Diawali dengan menyatakan bahwa ada sesuatu dalam artefak kota yang dipandang memiliki tema yang seragam tidak hanya *metaphorically* saja tapi merupakan suatu karya seni. Aspek seni dalam artefak kota, lekat hubungannya dengan kualitas, keunikan, definisi dan analisisnya. Artefak kota merupakan suatu yang kompleks dan mungkin saja sulit untuk menggambarkan. Hal yang dapat kita lakukan adalah menggambarkan suatu artefak kota dari sudut pandang pembuatnya atau menggambarkan serta menggolongkan sebuah jalan, kota atau distrik, dengan lokasi jalan, fungsi maupun arsitekturnya.

Selanjutnya Rossi (1982) mengatakan bahwa lebih dari hanya sekedar karya seni, kota mencapai suatu perbandingan ukuran antara unsur-unsur tiruan yang alami, suatu objek alami dan suatu objek kultur. Imajinasi dan memori kolektif tersebut merupakan karakteristik khas dari artefak kota. Hubungan antara manusia, tempat dan pekerjaan seni merupakan fakta yang menentukan pembentukan dan arah evolusi kota berdasarkan keindahan yang mutlak.

Keindahan tersebut diketahui dengan mempelajari suatu kota dalam kompleksitasnya. Mutu artistik dapat dilihat sebagai fungsi dan kemampuan untuk memberi bentuk yang konkrit pada suatu simbol. Sehingga sebuah identitas dari artefak kota didapat dari hubungan antara manusia, tempat dan karya seni yang memperlihatkan kekompleksitasannya.



Gambar 2.9: Identitas yang berupa keindahan atau karya seni artefak yang mempunyai tipologi yang bersifat permanen (Rossi, 1982)

Tipologi seperti yang dikatakan oleh Rossi (1982) dikembangkan menurut kebutuhan akan keindahan (lihat gambar 2.9). Konsep tipologi menjadi dasar bagi arsitektur. Konsep tipologi tersebut terdiri dari tiga materi prinsip yaitu lokasinya, bentuknya dan organisasi bagian-bagiannya. Hal itu menggambarkan konsep dari tipologi sebagai suatu yang permanen dan kompleks serta merupakan prinsip yang logis dari bentuk utama yang mendasarinya. Jadi identitas itu berupa keindahan atau karya seni artefak yang mempunyai tipologi bersifat permanen.

C. Kompleksitas Artefak Kota

Disatu sisi, Rossi (1982) menyebutkan bahwa pada kota dengan konsep *permanencessnya* akan menampilkan kualitas dari artefak kota. Di sisi lain solusi terhadap masalah kualitas dari artefak kota merupakan sebuah masalah yang sering muncul dipermukaan pada penelitian sejarah sesuai dengan perubahan yang dialami artefak kota. Karya seni merupakan elemen kunci untuk memahami artefak kota sebagai karakter yang kolektif.

D. Monumen dan Teori Permanences

Struktur dari suatu kota dapat dipahami melalui sejarah dari kota itu sendiri. Rossi mengembangkan teori '*permanences*' dari seorang yang berkebangsaan Perancis yaitu Piere Lavedon (1926) yang menyebutkan bahwa sebuah kota merupakan hasil bentukan manusia dalam sebuah karya yang besar dan dihasilkan dari proses waktu. Sebuah kota merupakan suatu '*collective memory*' dari setiap orang yang ada dalamnya, seperti memori yang berhubungan dengan objek dan tempat. *Permanences* (kekekalan) merupakan bagian dari sejarah suatu kota yang masih bisa dirasakan hingga saat ini. Monumen merupakan sebuah hasil dari '*permanences*'. *Permanences* bisa dilihat dari tanda-tanda fisik yang berupa monumen, pola dasar kota dan jalan (lihat gambar 2.10).

Disini Rossi menyebutkan bahwa *permanences* dipengaruhi oleh suatu *persistence* (kegigihan). *Permanences* memiliki dua aspek yang dapat digunakan untuk mengukur *persistence* dari suatu bentukan fisik kota, yaitu:

- a. *Propelling Elements*, dimana *urban artifact* saat ini masih dapat berfungsi dalam suatu kota meskipun fungsinya berubah, bentukan fisiknya dapat dirasakan secara utuh dan memiliki fungsi yang vital.
- b. *Pathological Elements*, dimana *urban artifact* secara visual terisolasi, bentukan fisik dapat dirasakan walaupun tidak secara utuh, tidak memiliki fungsi vital, dan keberadaannya hanya dapat dirasakan dari sejarahnya.



Gambar 2.10: Palazzo delle Ragione in Padua contoh monument yang permanences (Rossi, 1982)

2.2.2. Kajian Teori Mengenai Elemen-Elemen Utama

A. Elemen Utama

Menurut Rossi (1982) konsep dari studi area dan area hunian tidak cukup untuk mengevaluasi dan membentuk kota tetapi konsep area seharusnya ditambahkan melalui elemen kota. Rossi (1982) menyebutnya elemen utama yaitu elemen kota yang bersifat dominan, dimana mereka ikut dalam perubahan kota dari waktu ke waktu dengan tetap, sering diidentifikasi dengan artefak kota yang utama. Kesatuan elemen utama dengan sebuah area dalam hal lokasi dan konstruksi, perencanaan *permanences* dan bangunan yang *permanences*, artefak alam dan artefak yang dibangun merupakan keseluruhan dari struktur fisik kota.

Menurut Rossi (1982) kota secara keseluruhan dibagi berdasarkan tiga fungsi yaitu perumahan, pusat kegiatan dan sirkulasi. Pusat kegiatan meliputi toko, bangunan publik, bangunan komersial, universitas, rumah sakit dan sekolah. Disisi lain hubungan antara elemen utama dan daerah pemukiman dalam arsitektur dilakukan dengan melakukan pembagian antara ruang publik dan ruang privat sebagai karakteristik elemen pembentuk kota. Ruang umum dan ruang pribadi dikembangkan dalam hubungan yang tertutup tanpa kehilangan polarisasi. Ketika sektor kehidupan tidak dapat dikarakteristikkan sebagai ruang publik atau ruang privat menjadi kehilangan makna. Polarisasi yang lebih kuat terjadi dalam pertukaran antara ruang umum dan ruang privat.

Elemen utama menurut Rossi (1982) yang mempunyai peran dan fungsi independen adalah monumen. Monumen disini diidentifikasi dari kehadirannya didalam kota yang tidak hanya memiliki nilai dari dalam diri mereka sendiri tetapi juga sebuah nilai yang bergantung pada *place* didalam kota. Dalam pengertian sejarah, monumen dapat difahami sebagai sebuah artefak kota yang utama. Monumen tersebut dihubungkan dengan keaslian fungsinya atau ditandai dengan perubahan fungsinya dari waktu ke waktu. Tetapi kualitas artefak kota sebagai sebuah generator/pembangkit dari bentuk kota dipertahankan dengan konstan, dalam hal ini monumen adalah selalu elemen utama.

Elemen utama bukan hanya monumen dan juga bukan hanya pusat kegiatan. Dalam pengertian umum elemen utama merupakan elemen yang kapabel

dalam proses perkembangan kota. Karakteristik proses transformasi ruang dalam area yang lebih besar dari kota, lebih sering berfungsi sebagai katalis dan dalam hal ini mereka mempunyai aktifitas yang tetap. Elemen utama mempunyai nilai yang signifikan dan terukur dalam hal fisik, konstruksi dan artefak. Sebagai contoh kadang-kadang penting memberikan *place* dalam transformasi ruang didalam site.

Elemen utama memainkan peranan didalam dinamika sebuah kota. Artefak kota yang berkualitas mempunyai fungsi dan prinsip penempatan yang tepat. Arsitektur kota yang paling akhir dalam proses ini juga muncul dari struktur yang kompleks.

Jadi dapat disimpulkan elemen utama adalah elemen kota yang bersifat dominan dimana mereka ikut dalam perubahan kota dari waktu ke waktu dengan tetap. Elemen utama terdiri atas perumahan, pusat kegiatan, sirkulasi dan monumen serta kapabel dalam proses perkembangan kota. Perumahan dapat dibedakan melalui fungsi sosial antara ruang publik dan ruang privat. Elemen pusat kegiatan meliputi toko, bangunan komersial dan lain-lain. Elemen monumen diidentifikasi jika mereka memiliki nilai dan sejarah.

B. Dinamika dari Elemen Kota

Rossi (1982) mengatakan Kota Roman atau *Gallo-Roman* di Barat dikembangkan berdasarkan dinamika dari elemen kota yang terus-menerus. Dinamika yang masih ada saat sekarang contohnya terlihat ketika berakhirnya kota Pax Roman yang ditandai dengan pendirian batas-batas atau tembok yang tertutup dari kota lain. Monumen dan populasi area ditinggalkan diluar tembok sehingga kota menjadi tertutup dan berpusat pada intinya.

Disini Rossi (1982) mencontohkan bahwa keberadaan sebuah monumen yang berada pada sebuah pusat, biasanya dikelilingi oleh bangunan dan menjadi tempat pertunjukan. Monumen tersebut dapat dikatakan sebagai elemen utama tetapi dengan tipe yang khusus. Tipe ini merangkum semua tentang kota secara khusus dan tipe ini berdasarkan bentuknya yang mempunyai fungsi dan nilai ekonomi.

Struktur monumental dari kota mempunyai karakter dan semua aspek sebagai sebuah karya seni yang luar biasa. Struktur monumental mempunyai nilai

dan memori yang kuat dari lingkungannya. Sebuah kota tidak pernah dirusak oleh pekerjaan arsitektur yang besar. Jadi sebuah dinamika dari elemen kota harus mempunyai karakter secara ekonomi selain itu juga harus merupakan sebuah karya seni yang luar biasa.



Gambar 2.11: Gallo Roman dikembangkan berdasarkan keberlanjutan dari elemen kota yang ada dan merupakan karya seni yang luar biasa (Sumber Rossi, 1982)

Gallo Roman salah satu contoh dari perkembangan elemen kota yang sangat signifikan (lihat gambar 2.11). Gallo Roman mempunyai karakteristik utama kota dan sebagai contoh yang unik dimana struktur keseluruhan dari artefak kota terlihat dari bentuknya. Monumen adalah *permanences* karena keberadaanya dalam posisi dialektikal dengan perkembangan kota, untuk memahami kota sebagai sesuatu yang muncul dari sudut pandang kota atau sebuah area kota. Yang harus diingat bahwa teori ini mengambil nilai tidak hanya dari pengetahuan tentang kota tetapi juga dari perkembangan kotanya. Elemen utama kota mempunyai hubungan dengan sekitar dan keseluruhan pola kota.

2.2.3. Kajian Teori Mengenai Studi Area Untuk Memahami Struktur Artefak Kota.

A. Teori Mengenai Study Area

Rossi (1982) menyebutkan bahwa area adalah batas tertentu yang ditentukan oleh faktor alam, tetapi area juga merupakan sebuah objek umum dan merupakan bagian penting dari arsitektur kota. *Study area* mempertimbangkan area secara keseluruhan sebagai sebuah proyeksi dari bentuk kota yang horizontal.

Orang geografi menyebutnya *site*, sebuah area kota yang memperlihatkan permukaan yang ditempati. Dari perspektif geografi yang penting digambarkan dari kota yaitu lokasi dan situasi. Area merupakan sebuah elemen yang penting untuk mengklasifikasikan perbedaan kota. Sebuah area ditentukan oleh faktor alam dan geografi setempat dimana elemen itu berada.

Konsep *study area* yang dikatakan oleh Rossi (1982) memperlihatkan hubungan antara elemen kota dan artefak kota yang mempunyai keterkaitan khusus. Keterkaitan tersebut dalam hubungannya dengan sebuah spesifikasi kota. Disini Rossi (1982) memaknai *study area* sebagai sebuah bagian area kota yang dapat didefinisikan atau digambarkan melalui perbandingan elemen utama dengan keseluruhan area kota sebagai contoh sistem jalan.

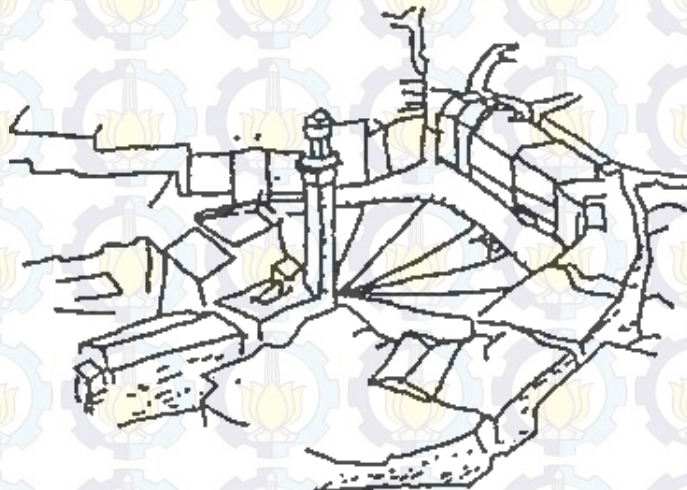
Study area seperti yang disebutkan oleh Rossi (1982) adalah sebuah abstraksi dalam hubungannya dengan ruang kota dan berfungsi untuk mendefinisikan elemen tertentu agar menjadi lebih jelas. Sebagai contoh dalam rangka untuk menentukan karakteristik bagian tertentu dari tanah atau wilayah yang berpengaruh pada tipe rumah. *Study area* tersebut berguna untuk menjelaskan kedekatan dari banyak elemen yang dibatasi oleh konteks tertentu. Untuk melihat penyimpangan dari bentuk atau apakah elemen tersebut timbul dari kondisi yang umum dalam kota. *Study area* dapat juga didefinisikan melalui elemen sejarah dari artefak kota tertentu. *Study area* sebagai pertimbangan area itu sendiri untuk mengenali spesifikasi dengan baik ataupun untuk melihat perbedaan kualitas dari bagian kota. Aspek artefak kota ini sangat penting dan berguna untuk mengenali spesifikasi yang memungkinkan memahami struktur kota lebih baik.

Beberapa aspek dari *study area* yang disebutkan oleh Rossi (1982) meliputi :

1. Hubungan antara ide spasial dari studi area dan sosiologis salah satu kawasan serta konsep kawasan pemukiman (*residential district*).
2. Karakter penggalan vertikal dari kota yang dibutuhkan untuk menentukan batas kota dengan fokus yang diinginkan.
3. Studi perkembangan kota dan perubahan artefak kota dianggap sebagai proses yang berkelanjutan dimana terdapat perbedaan nyata khususnya dalam hal tampilan.

Kenyataan bahwa struktur artefak kota merupakan perbedaan kota dalam hal ruang dan waktu. Setiap perubahan dari artefak didasarkan perubahan kualitatif maupun kuantitatif.

Rossi (1982) menunjukkan bahwa perbedaan antara dua fakta dari tipologi bangunan dan morfologi kota mengungkapkan keberadaan dari struktur artefak kota. Studi tentang tipologi bangunan dan morfologi kota sangat berguna untuk memahami struktur artefak kota (lihat gambar 2.12). Identitas yang jelas karena tipologi bangunan dan morfologi kota yang jelas. Meskipun stuktur disini bukan merupakan bagian dari *study area*.



Gambar 2.12: Bentuk ruang atau morfologi kota untuk memahami struktur artefak kota dimana indentitas kawasan yang jelas karena morfologi kotanya jelas (Zand, 1999)

Hal yang penting dari *study area* adalah menyimpulkan keyakinan tentang :

1. Intervensi terhadap kota seharusnya dilakukan dengan pembatasan bagian dari kota. Intervensi ini tidak menghalangi sebuah perencanaan pengembangan kota dan kemungkinan perbedaan sudut pandang yang terjadi.
2. Kota bukanlah sebuah kreasi dari alam tatapi dihasilkan dari sebuah ide dasar tentang kota. Dari segi kota modern metropolis , konsep kota adalah kumpulan dari bagian yang banyak mulai dari tempat tinggal atau kawasan dengan kepadatan yang tinggi dengan perbedaan sosial dan karakter

formal. Faktanya perbedaan ini merupakan salah satu tipikal dari kerakeristik kota. Kota dengan keseluruhan kecantikannya dibuat dengan perbedaan dari banyak formasi momen. Kesatuan dari momen merupakan kesatuan kota secara keseluruhan.

Berdasarkan Rossi (1982) *study area* ini dapat dilihat sebagai bagian dari kota yang kegunaannya untuk menganalisa bentuk dari kota itu sendiri. Menurut Rossi (1982) *study area* melibatkan pemikiran kesatuan baik kota keseluruhan sebagai proses yang muncul dari kesenjangan atau bagian kota yang mempunyai karakteristik sendiri. Kota merupakan sebuah *masterpiece* yang dibuktikan dalam bentuk dan ruang tetapi dipahami melalui pengertian waktu dan perbedaan momen. Kesatuan dari setiap bagian merupakan dasar dari kota yang diwujudkan melalui sejarah dan memori kota itu sendiri.

Area didefinisikan menurut Rossi (1982) melalui lokasi yang membatasi wilayah, batas tofografi dan kehadiran fisik dari keseluruhan kota. *Study area* dapat juga didefinisikan sebagai sebuah konsep yang diambil dari sebuah rangkaian spasial dan faktor sosial yang bertindak dalam penentuan pengaruh atas penduduk dan batasan budaya dari suatu area geografi.

Dari sudut pandang morphology kota didefinisikan dengan sederhana. Disini *study area* ini meliputi semua area kota yang mempunyai kesamaan fisik dan sosial. Studi tentang karakteristik diakhiri melalui spesifikasi dari morfologi sosial atau geografi sosial sehingga aktifitas kelompok sosial dianalisa. Analisa tersebut dengan cara bagaimana mereka mewujudkan karakteristik wilayah yang tetap.

Study area menjadi momen tertentu dalam studi kota. Rossi mengatakan dua aspek yang khas diambil dari bentuk dalam hubungannya dengan massa dan kepadatan serta perwujudan dari persamaan aktifitas antara perencanaan dan potongan. *Study area* menjadi awal dari hubungan massa dan kepadatan yang spesifik. *Study area* merupakan bagian dari kota dan menjadi sebuah *dynamic moment* dengan kehidupan dari kota itu sendiri.

2.2.4. Sintesa Kajian Teori Artefak, Elemen dan Struktur Artefak Kota Rossi Satu, Sintesa Kajian Teori Mengenai Artefak Kota

Berdasarkan kajian teori artefak kota sebelumnya maka dapat disimpulkan pemahaman mengenai artefak kota dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2.1 : Pemahaman Mengenai Artefak Kota

Aldo Rossi (Struktur Artefak Kota)	
Teori Identitas sebagai Artefak Kota	Aspek Tinjauan Identifikasi Artefak Kota
Individualitas dari Artefak Kota	Aspek artefak kota merupakan suatu yang rumit seperti halnya kota yang ditandai oleh sejarah dan bentuknya maka sejaralah yang memberi nilai dan karakteristik dari artefak kota.
Artefak Kota Sebagai Pekerjaan Seni	Struktur dan ciri khas dari suatu artefak kota yang spesifik ditetapkan dan diidentifikasi melalui sifat alamiahnya dan juga merupakan suatu karya seni yang dihubungkan dengan kualitas, keunikan dan definisinya. Membandingkan unsur-unsur tiruan yang alami dan suatu objek kultur, imajinasi dan memori kolektif merupakan karakteristik artefak kota. Tipologi dikembangkan dari 3 prinsip : lokasinya, bentuknya, organisasi bagiannya
Kompleksitas Artefak Kota	Karya seni merupakan elemen kunci untuk memahami artefak kota sebagai karakter yang kolektif
Monumen dan Teori Permanensinya	<i>Permanences</i> merupakan bagian dari sejarah suatu kota yang masih bisa dirasakan hingga saat ini. - <i>Propeling</i> Elemen - <i>Pathological</i> Elemen

Maka berdasarkan kesimpulan pemahaman diatas maka sintesa untuk artefak kota terdapat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2.2 : Sintesa Identifikasi Artefak Kota

Teori Artefak Kota	Aspek Tinjauan Kriteria Identifikasi Artefak Kota
Individualitas dari artefak kota	<ul style="list-style-type: none"> • Sejarah • Tema • Individualitas • Locus • Desain • Memory
Artefak Kota Sebagai Pekerjaan Seni	<ul style="list-style-type: none"> • Sifat alamiahnya • Aspek seni : kualitas, keunikan, definisi • Jalan

		<ul style="list-style-type: none"> • Simbol
		Tipologi : <ul style="list-style-type: none"> • Lokasinya • Bentuknya • Organisasi bagian-bagiannya
Kompleksitas Kota	Artefak	Karya seni
Monumen dan Permanensinya	Teori	Bagian dari sejarah yang masih bisa dirasakan keberadaannya hingga saat ini <ul style="list-style-type: none"> - <i>Propeling</i> Elemen - <i>Pathological</i> Elemen

Dua, Sintesa Kajian Teori Elemen Kota

Berdasarkan kajian teori elemen kota sebelumnya maka dapat disimpulkan pemahaman mengenai elemen kota dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2.3 : Kajian Pustaka Pemahaman tentang Elemen Kota (Sumber Pemahaman Sendiri)

Aldo Rossi	
Elemen Utama	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen utama merupakan elemen yang ikut dalam perubahan kota dari waktu ke waktu dan sering menjadi identitas dari artefak kota yang utama. • Elemen utama yaitu perumahan, pusat kegiatan, sirkulasi, dan monumen. • Dinamika elemen kota adalah perkembangan yang terus menerus dari elemen kota.
Dinamika Elemen Kota	Dinamika elemen kota adalah perkembangan yang terus menerus dari elemen kota. Dinamika dari elemen kota dia harus mempunyai karakter secara ekonomi tetapi juga merupakan karya seni yang luar biasa

Maka berdasarkan kesimpulan pemahaman diatas maka sintesa untuk elemen kota terdapat dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2.4 : Sintesa Elemen Kota

Aldo Rossi	
Elemen Utama	<ul style="list-style-type: none"> • Perumahan • Pusat kegiatan • Sirkulasi • Monumen

Tiga, Sintesa Kajian Teori Mengenai Study Area

Berdasarkan kajian teori study area sebelumnya maka dapat disimpulkan sintesa mengenai study area untuk memahami struktur artefak kota dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2.5 : Sintesa Studi Area Untuk Memahami Struktur Artefak Kota

Teori Struktur Artefak Kota	Aspek Tinjauan Identifikasi Identitas dari Struktur Artefak kota
Konsep Area	Hubungan antara ide spasial dari studi area dengan sosiologi kawasan
	Karakter penggalan vertikal dari kota
	Perubahan dari artefak kota dan perbedaannya dalam hal tampilan
Tipologi-Morfologi Kota	Tipologi bangunan
	Morphologi kota (bentuk : massa dan kepadatan)

Empat, Sintesa Kajian Teori Artefak, Elemen dan Struktur Artefak Kota

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Rossi Kota dapat dilihat sebagai sebuah arsitektur yaitu arsitektur kota. Rossi melihat arsitektur kota ini dalam dua arti. Pertama kota dilihat sebagai objek buatan manusia yang hebat, suatu pekerjaan arsitektur dan rancang bangun yang tumbuh, kompleks dan besar dari waktu ke waktu. Kedua artefak kota merupakan suatu yang rumit seperti halnya kota yang ditandai oleh sejarah dan bentuknya, tetapi sejarahnya yang memberi nilai dan karakteristik suatu artefak kota. Artefak kota merupakan karya seni yang dihubungkan dengan keindahan, kualitas dan keunikan. Menilai artefak kota memiliki karya seni melalui identifikasi tipologinya Melalui *permanencess* Rossi mengungkapkan artefak merupakan bagian dari sejarah yang masih bisa dirasakan keberadaannya hingga saat ini yang terbagi menjadi *propelling element* yaitu artefak kota yang masih dirasakan utuh dan memiliki fungsi vital dan *pathological elements* yaitu bentuk fisik dapat dirasakan meskipun tidak utuh, tidak memiliki fungsi vital.

Elemen utama adalah elemen kota yang bersifat dominan dimana mereka ikut dalam perubahan kota dari waktu ke waktu dengan tetap. Elemen utama terdiri atas perumahan, pusat kegiatan, sirkulasi dan monumen yang kapabel

dalam proses perkembangan kota. Perumahan dilakukan melalui perbedaan sosial antara ruang public dan ruang privat. Elemen pusat kegiatan meliputi toko, bangunan komersial dan lain-lain. Elemen *monument* diidentifikasi jika memiliki nilai dan sejarah dan yang terakhir adalah sirkulasi berupa jalan.

Yang terakhir yang diungkap Rossi tentang *Study Area* untuk memahami struktur artefak kota dilakukan dengan melihat tipologi bangunan dan morfologi kota dimana keterkaitannya dengan artefak kota dan elemen kota. Berdasarkan hasil sintesa teori Rossi tersebut maka dapat disimpulkan yang menjadi kriteria dari teori Rossi mengenai artefak, elemen utama dan struktur artefak kota adalah dalam tabel berikut :

Tabel 2.6: Kriteria identifikasi artefak kota, elemen kota dan struktur artefak kota Aldo Rossi

Hal yang dikaji	Identifikasi	
artefak kota	Sejarah	<ul style="list-style-type: none"> • Bagian dari sejarah yang masih bisa dirasakan keberadaannya. - <i>Propeling</i> Elemen - <i>Pathological</i> Elemen
	Pekerjaan Seni	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki keunikan, • Kualitas, • Tipologi
Elemen Kota	Perumahan	Pembedaan sosial antara ruang publik dan privat
	Pusat Kegiatan	Toko, bangunan komersial lainnya
	Sirkulasi	Jalan
Struktur Artefak Kota	Morfologi	Bentuk:
	Kota	Massa dan kepadatan

Artefak kota dan elemen kota merupakan bagian dari struktur artefak kota. Dengan melihat struktur artefak kota maka akan dapat memahami karakteristik dari sebuah kota (lihat gambar 2.13). Maka melalui identifikasi artefak, elemen dan struktur artefak kota akan didapat identitas sebuah kota



Gambar 2.13 : Hubungan keterkaitan antara artefak kota, elemen kota dan struktur artefak kota dalam hubungannya dengan identitas kota (Sumber Kajian Pustaka)

2.3. Kajian Teori *Place* Roger Trancik

Trancik (1986) berbicara mengenai *space* dan *place*. Sebuah *space* dapat dikatakan *place* apabila memiliki arti tertentu, dan membedakannya dari tempat yang lain. Menurut Trancik (1986) hakikat teori *place* dalam desain spasial terletak pada pemahaman budaya dan karakteristik manusia terhadap tempatnya. Sebuah *place* yang tidak mampu mewakili lingkungan, budaya masyarakat dan kejadian/kegiatan yang terjadi di dalamnya, akan menjadi *space* yang tidak memiliki arti apa-apa, hanya menjadi sebuah ruang tanpa makna dan tidak menimbulkan kesan emosional bagi orang yang ada didalamnya. Berikut kutipan dari apa yang diungkapkan Trancik “sebuah *space* adalah batasan/*void*, dan sebuah *space* akan menjadi *place* jika memiliki arti dari lingkungan, arti yang berasal dari budaya daerahnya” (Trancik, 1986).

Dalam pernyataan tersebut Trancik (1986) menyatakan *space* sebagai sebuah ruang kosong yang memiliki batasan akan tetapi tidak memiliki arti, kesan, dan tidak mampu menghadirkan suatu perasaan emosional bagi orang yang ada didalamnya. Ruang kosong yang disebut *space* tersebut akan dapat dikatakan sebagai sebuah “*place*“, apabila didalamnya terdapat unsur-unsur yang dapat mewakili lingkungannya, mencerminkan budaya masyarakat dan menampilkan kegiatan yang ada didalamnya, sehingga muncul perasaan emosional bagi orang yang ada di lingkungan tersebut. Pernyataan lain yang memperkuat pendapat Trancik tentang *place* adalah pandangan dari Aldo van Eyck (1960) yang mengungkapkan bahwa “*what ever space and time mean, place and occation mean more*“ peningkatan kualitas dari sebuah kota dapat dilakukan dengan membuat *space* menjadi *place*.

Space dapat menjadi *place* apabila sebuah tempat dapat tanggap dan representatif terhadap lingkungan kota, budaya masyarakat, serta kegiatan yang ada didalamnya (*occation*), dan hal itu bukan hanya berusaha ditampilkan dalam bentuk fisik kotanya saja akan tetapi non-fisik untuk kemudian akan didapat keterhubungan antara bentuk fisik lingkungan dengan persepsi masyarakat yang mengamati (kesamaan pandangan). Untuk membuat ruang kosong tanpa makna (*space*) menjadi *place*, dapat dilakukan dengan menampilkan lingkungan yang kontekstual, sesuai dengan apa yang ada didalamnya dan jika tidak hanya akan

menjadi sebuah tiruan dan tidak pada tempatnya. Seperti yang diungkapkan oleh Trancik (1986) budaya masyarakat dan lingkungan yang ditampilkan haruslah kontekstual.

Untuk menghadirkan sebuah lingkungan yang kontekstual : memperhatikan *local history*, kebutuhan masyarakat, tradisi pembangunan dan penggunaan material, serta realitas ekonomi politik masyarakatnya “(Trancik, 1986). Dari apa yang dikemukakan oleh Trancik dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan memperhatikan sejarah setempat, kebutuhan masyarakat, tradisi, kegiatan/ aktifitas masyarakat dan realitas yang ada pada sebuah lingkungan, maka akan muncul pula sebuah lingkungan yang kontekstual (lihat gambar 2.14), benar-benar mewakili apa yang ingin diwakili, serta kecil kemungkinannya untuk sama dengan lingkungan lain. Dari sini akan muncul keunikan dari setiap lingkungan kota, dari keunikan ini akan muncul sebuah perasaan emosional yang dirasakan oleh pengamat terhadap lingkungan disekelilingnya dan akhirnya pengamat dapat membedakannya dari tempat lain.

Jadi kunci dari sebuah *space* dapat dikatakan sebagai *place* adalah apabila di dalamnya terdapat: unsur-unsur yang dapat mewakili lingkungannya, mencerminkan budaya masyarakatnya dan aktifitas yang ada didalamnya.



Gambar 2.14: Identitas kawasan kota yang jelas karena wajahnya yang jelas sesuai dengan konteksnya (Zand, 1999)

2.3.1. Sintesa Kajian Teori Place Roger Trancik

Berdasarkan kajian teori *place* sebelumnya maka dapat disimpulkan pemahaman mengenai *place* dalam tabel dibawah ini.

Tabel 2.7.1 : Pemahaman Mengenai Place

Roger Trancik (<i>Place</i>)	
Roger Trancik	Aspek Tinjauan Identifikasi Place
<i>Space</i> dan <i>Place</i>	Sebuah <i>space</i> dapat dikatakan <i>place</i> apabila memiliki arti tertentu, dan membedakannya dari tempat yang lain. Sebuah <i>place</i> yang tidak mampu mewakili lingkungan, budaya masyarakat dan kejadian yang terjadi di dalamnya, akan menjadi <i>space</i> yang tidak memiliki arti apa-apa.
	<i>Space</i> sebagai sebuah ruang kosong yang memiliki batasan akan tetapi tidak memiliki arti, kesan, dan tidak mampu menghadirkan suatu perasaan emosional bagi orang yang ada didalamnya. Ruang kosong yang disebut <i>space</i> tersebut akan dapat dikatakan sebagai sebuah “ <i>place</i> ”, apabila didalamnya terdapat unsur-unsur yang dapat mewakili lingkungannya, mencerminkan budaya masyarakat dan menampilkan kegiatan yang ada didalamnya, sehingga muncul perasaan emosional bagi orang yang ada di lingkungan tersebut
	Lingkungan yang ditampilkan haruslah kontekstual, sesuai dengan apa yang ada didalamnya dan jika tidak hanya akan menjadi sebuah tiruan dan tidak pada tempatnya. Seperti yang diungkapkan oleh Trancik (1986) “budaya masyarakat dan lingkungan yang ditampilkan haruslah kontekstual”.

Maka berdasarkan kesimpulan pemahaman diatas maka sintesa untuk *place* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 2.7.2 : Sintesa Mengenai Place

Sintesa
Berdasarkan Pemahaman Teori Trancik kunci dari sebuah <i>space</i> dapat dikatakan sebagai <i>place</i> adalah apabila di dalamnya terdapat: unsur-unsur yang dapat mewakili lingkungannya, mencerminkan budaya masyarakatnya dan aktifitas yang ada didalamnya, maka akan muncul keunikan dari setiap lingkungan kota, dari keunikan ini akan muncul sebuah perasaan emosional yang dirasakan oleh pengamat terhadap lingkungan sekelilingnya.

Dari sintesa diatas maka teori *place* Roger Trancik dapat disimpulkan memiliki kriteria identifikasi yang terangkum dalam tabel 2.8.

Tabel 2.8: Kriteria identifikasi space place

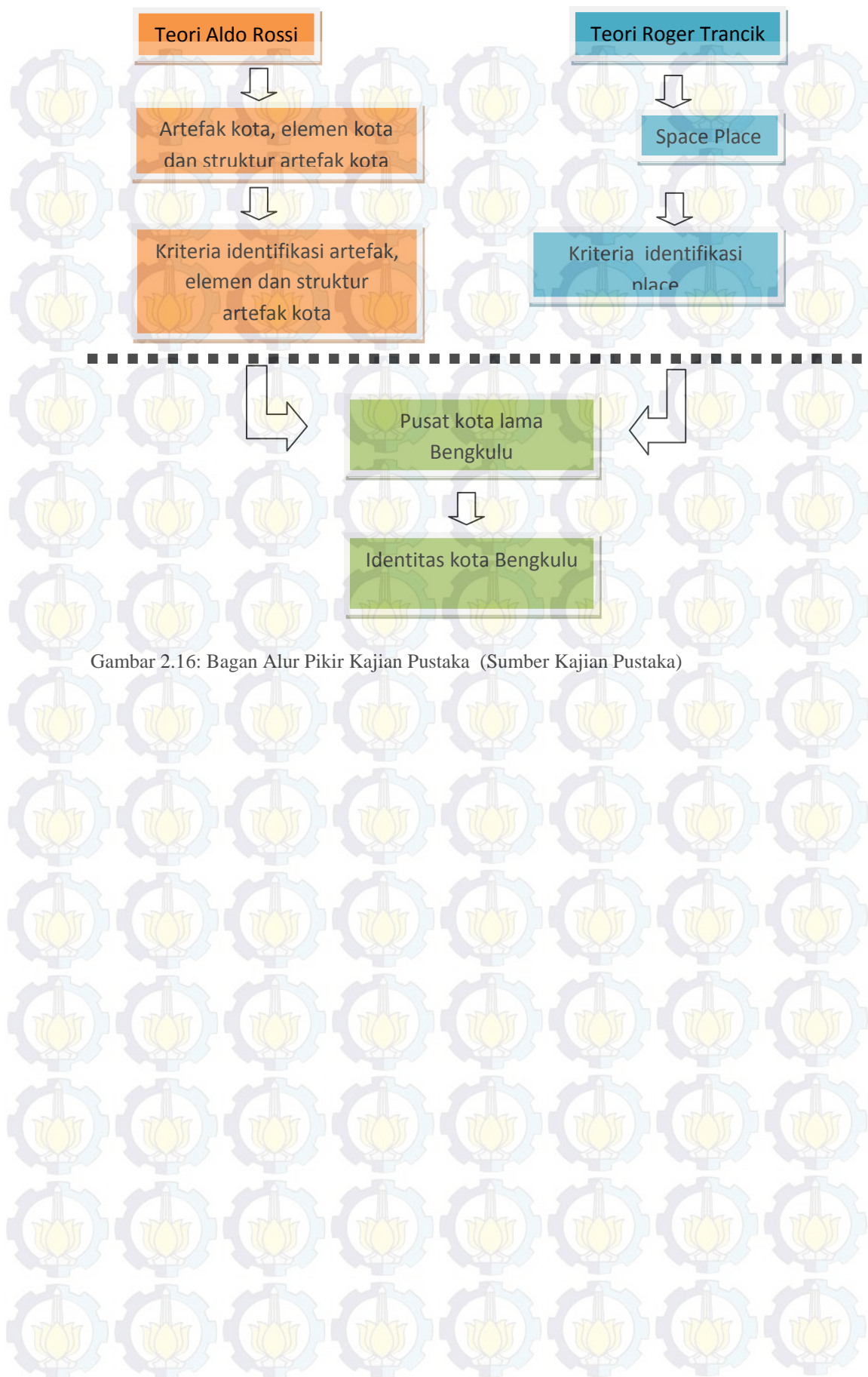
Hal yang dikaji	Identifikasi	
Place	Sejarah	Sejarah setempat
	Masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan masyarakat • Tradisi masyarakat • Aktifitas masyarakat •
	Kontekstual	Benar-benar mewakili apa yang ingin diwakili

Place berasal dari sebuah *space*. *Space* menjadi *place* apabila terdapat unsur-unsur yang mewakili lingkungan, mencerminkan budaya masyarakat dan terdapat aktifitas didalamnya. Pada *place* akan muncul keunikan yang akan menjadi identitas untuk sebuah kota. Hubungan keterkaitan hal tersebut dapat dilihat pada gambar 2.15 dibawah ini.

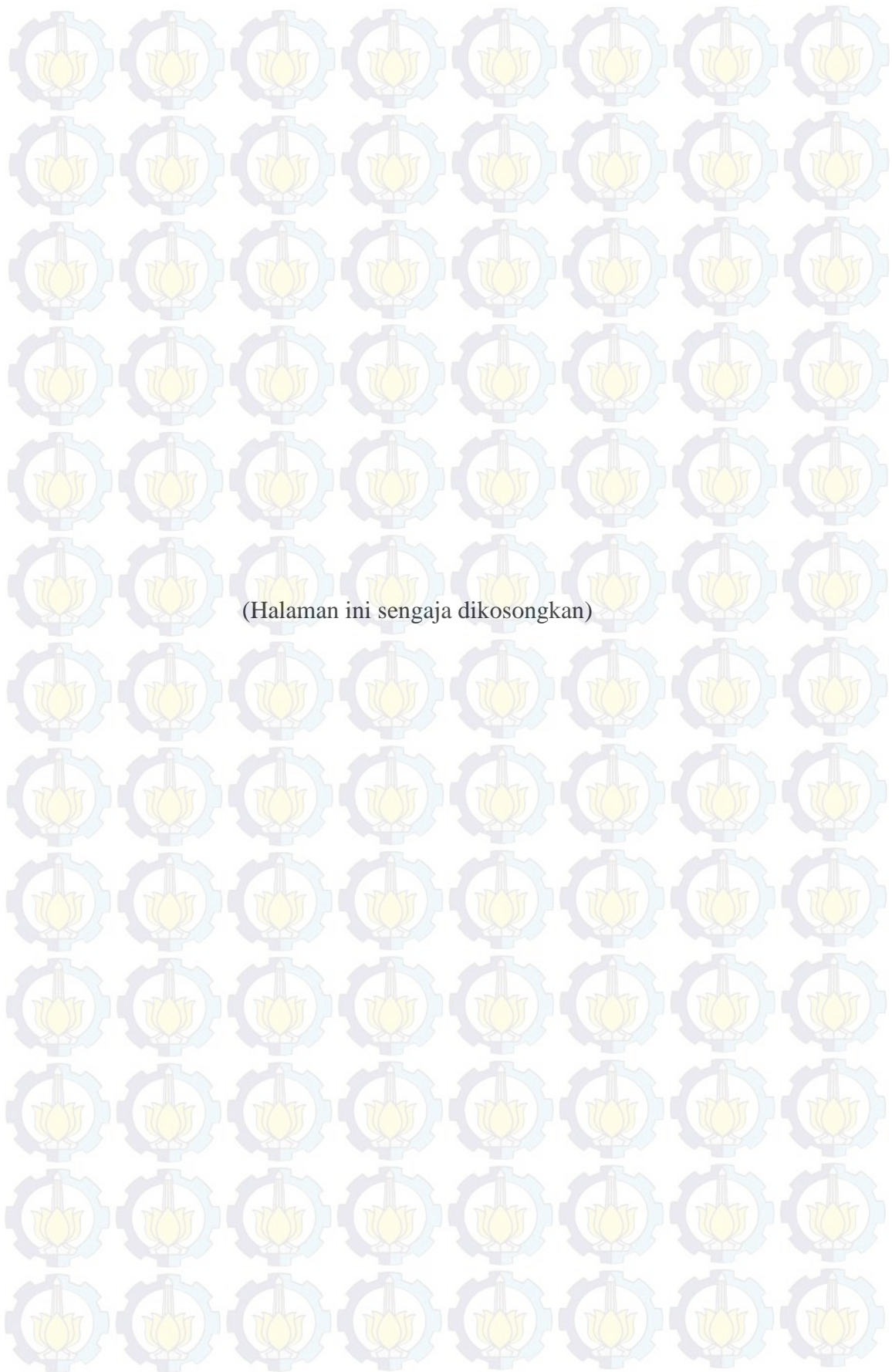


Gambar 2.15: Hubungan keterkaitan antara space, place dalam hubungannya dengan identitas kota dalam hal ini identitas pusat kota lama Bengkulu (Sumber Kajian Pustaka)

Berdasarkan hasil dari kajian pustaka terhadap teori Aldo Rossi dan Trancik maka hubungan antara kedua teori terlihat dalam gambar dibawah ini :



Gambar 2.16: Bagan Alur Pikir Kajian Pustaka (Sumber Kajian Pustaka)



BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Untuk mendapatkan analisa yang tepat dalam mengidentifikasi artefak, elemen kota, struktur artefak kota berdasarkan rumusan teori Rossi dan *place* berdasarkan rumusan teori Trancik pada pusat kota lama Bengkulu bisa atau tidak menjadi identitas kota diperlukan metoda penelitian yang tepat. Dalam bab ini, metoda penelitian yang akan dijelaskan adalah semua metoda yang digunakan atau diterapkan dalam penelitian, mulai tahapan awal penelitian hingga tahapan akhir.

3.1. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian merupakan suatu cara untuk memahami realita. Paradigma penelitian dalam penelitian ini yang pertama adalah paradigma rasionalistik. Menurut paradigma ini, ilmu yang valid merupakan hasil abstraksi, simplikasi, atau idealisasi dari realitas dan terbukti koheren dengan sistem logikanya. Penghayatan makna paradigma penelitian ini diambil dari indrawi manusia (empiri sensual) dan logika yang mengamati melalui ketajaman pikiran manusia (empiri logik) (Muhadjir, 2000).

Empiri Logik dan empiri sensual saling terkait. Empiri sensual saling terkait dalam mencari makna/identitas yang ada, sedangkan makna sifatnya tidak terukur karena hanya bisa diamati oleh indra manusia. Untuk itu diperlukan empiri logik yang mengandalkan ketajaman fikiran manusia. Dengan demikian makna atau identitas kota dapat ditangkap dengan baik secara visual oleh pengamat.

Kemudian paradigma penelitian yang kedua dari penelitian ini adalah paradigma naturalistik. Paradigma naturalistik merupakan paradigma yang dibangun dari beberapa realita yang ada. Paradigma penelitian naturalistik mengakui nilai dan realita dari dinamika interaktif antara peneliti dan orang-orang atau objek yang diteliti. Paradigma ini memastikan posisi teoritis dan nilai-

nilai yang melekat dalam penelitian serta mengakui peranan penafsiran dan penciptaan didalam penemuan penelitian (Groat and Wang, 2002).

Jadi dalam penelitian ini terdapat dua macam paradigma penelitian, yakni paradigma rasionalistik dan naturalistic. Paradigma rasionalistik, yang mengharuskan peneliti menyusun teori terlebih dahulu sebelum terjun ke lapangan. Paradigma naturalistik yang digunakan saat kegiatan survey dan observasi lapangan yang kemudian pada akhirnya menyusun kesimpulan dari kondisi lapangan. Kedua pendekatan ini digunakan karena pada tahapan analisa, parameter atau hal yang dikaji didapat dari kajian pustaka diperiksa ulang dengan data yang didapat dilapangan.

3.2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif. Definisi penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diteliti dengan cara menggambarkan atau melukiskan keadaan objek penelitian berdasarkan fakta yang ditempuh dan apa adanya (Nawawi, 1996). Selain itu, tujuan penelitian deskriptif adalah untuk membuat pencandraan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau daerah tertentu (Metodologi penelitian, Materi Dasar Pendidikan Program Akta Mengajar V dalam Darjosanjoto, 2006:15).

Alasan pengambilan keputusan penelitian deskriptif didasarkan pada tujuan penelitian. Penelitian ini mempunyai tujuan untuk merumuskan teori Rossi sebagai dasar untuk mengidentifikasi artefak, elemen kota, struktur artefak kota dan teori Trancik sebagai dasar untuk mengidentifikasi place pada pusat kota lama Bengkulu guna mendapatkan identitas kota.

3.3. Metode Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah diterangkan pada bab sebelumnya, maka penelitian ini lebih sesuai untuk menggunakan metode penelitian kualitatif. Kualitas umumnya menunjuk pada segi alamiah, sehingga penelitian kualitatif umumnya diartikan sebagai penelitian yang tidak mengandalkan pengukuran (kuantitatif). Untuk mengadakan

pengkajian selanjutnya terhadap istilah penelitian kualitatif maka perlu dikemukakan beberapa definisi metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Tailor (1984) definisi metodologi penelitian kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau tulisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Sedangkan definisi penelitian kualitatif adalah penelitian yang melibatkan pendekatan natural ke permasalahan objek, mempelajari sesuatu dalam situasi yang natural, mencoba membuatnya menjadi masuk akal (menterjemahkan fenomena) melakukan bermacam-macam jenis pengamatan, dan pengumpulan data (Groat and Wang, 2002). Kualitatif bersifat deskriptif, yakni penelitian berbentuk tulisan secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai objek yang diamati. Dalam penelitian ini diperlukan kuantifikasi data yang diperoleh dilapangan untuk proses analisa di akhir kegiatan lapangan. Kuantifikasi data yang diperoleh dilakukan melalui simbiosis dengan teknik presentasi. Hal ini bertujuan supaya data mudah diperiksa dan diinterpretasikan.

Dengan menggunakan metode kualitatif, maka teknik penelitiannya dilakukan dengan cara melakukan observasi (pengamatan) dan penilaian terhadap artefak-artefak kota Bengkulu, elemen-elemen kota yang ada, struktur artefak kotanya dan *place* yang terbentuk disekitar peninggalan sejarah yang ada. Hal tersebut dilakukan untuk menggali informasi artefak, elemen kota, struktur artefak kota dan *place* di kawasan pusat kota lama Bengkulu. Semuanya dimaksudkan untuk memperoleh pemahaman dan makna yang tergambarkan dari realita yang kompleks. Dapat disimpulkan bahwa penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode kualitatif.

3.4. Aspek yang dikaji

Berdasarkan kajian pustaka pada bab sebelumnya, maka dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi tiga hal yang dikaji, yaitu :

1. Kriteria identifikasi artefak, elemen, struktur artefak kota pada pusat kota lama Bengkulu berdasarkan rumusan teori Aldo Rossi hasil kajian pada bab 2 yaitu lihat tabel dibawah:

Tabel 3.1: Kriteria identifikasi artefak , elemen kota dan struktur artefak kota Rossi

Hal yang diidentifikasi	Kriteria Identifikasi		Sumber
Identifikasi artefak kota	Sejarah/ Permanences	<ul style="list-style-type: none">• Bagian dari sejarah yang masih bisa dirasakan keberadaannya.terdiri atas pathological elemen dan propelling elemen	Hasil Kajian Teori Bab 2
	Pekerjaan Seni	<ul style="list-style-type: none">• Memiliki keunikan,• Kualitas,• imajinasi• Tipologi (bentuk dan organisasi bagiannya)	
Elemen Kota	Perumahan	Pembedaan sosial antara ruang publik dan privat	Hasil Kajian Teori Bab 2
	Pusat Kegiatan	Pertokoan dan bangunan komersil lainnya	
	Sirkulasi	Jalan	
	Ketiga elemen harus merupakan elemen yang mengikuti perkembangan kota dari waktu ke waktu hingga saat sekarang.		
Struktur Artefak Kota	Morfologi Kota	Bentuk (massa dan kepadatan)	Hasil Kajian Teori Bab 2

2. Kriteria identifikasi *place* pada pusat kota lama Bengkulu yang diperoleh dari rumusan teori Roger Trancik hasil kajian bab 2 yaitu lihat tabel dibawah:

Tabel 3.2: Tabel kriteria identifikasi Plece Trancik

Hal yang diidentifikasi	Kriteria Identifikasi		Sumber
Place	Sejarah	Sejarah setempat	Hasil Kajian Teori Bab 2
	Masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan masyarakat • Tradisi masyarakat • Aktifitas masyarakat 	
	Kontekstual	Benar-benar mewakili apa yang ingin diwakili	

3. Penyimpulan hasil identifikasi berdasarkan teori Rossi dan Trancik pada pusat kota lama Bengkulu yang bisa atau tidak bisa menjadi identitas kota

Ketiga aspek yang dikaji dan kriteria identifikasi yang ditetapkan di atas dapat mempermudah di dalam proses penelitian, baik dalam proses perumusan teori, pengambilan data maupun analisa data. Sehingga pada saat peneliti terjun ke

lapangan, peneliti sudah mengetahui apa yang akan diamati dan dalam batasan apa mengamatinya. Dalam hal ini batasan penelitian pada identitas pusat kota lama yang sesuai dengan kajian identitas pada bab 2.

3.5. Jenis Data

Ditinjau dari cara memperoleh data-data yang digunakan dalam penelitian ini, maka ada dua jenis data, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer

Adalah data yang diperoleh langsung dari lapangan atau obyek penelitian, yang berlingkup ruang, seperti keberadaan artefak-artefak kota yang ada di kawasan pusat kota lama, elemen-elemen kota yang ada di kawasan saat ini serta place yang terbentuk saat ini, yakni melalui dua jenis pengamatan.

a. Pengamatan terukur

Pengamatan terukur untuk menjelaskandan menilai fisik dari artefak yang ada. Pengukuran tersebut dengan menggunakan tabel sebagai hasil dari pengamatan.

b. Pengamatan tidak terukur

Pengamatan tidak terukur berupa penggambaran place yang terbentuk oleh peneliti sebagai ilustrasi atau penunjang. Hasil pengamatan berupa sketsa, foto ataupun video.

2. Data sekunder

Adalah data pendukung yang telah dikumpulkan tidak langsung pada objek studi, melalui dokumen-dokumen. Data sekunder didapat melalui studi kepustakaan dan instansi. Studi kepustakaan ini dapat dilakukan melalui :

- Pengumpulan data dari buku-buku, makalah, serta studi-studi terdahulu yang memiliki kaitan dengan objek penelitian, yaitu “ Kajian Identitas Pusat Kota Lama Bengkulu dengan referensi Aldo Rossi dan Roger Trancik”.
- Pengumpulan informasi melalui media cetak seperti surat kabar dan media elektronik seperti internet yang berkaitan dengan kota

Bengkulu, artefak-artefak kotanya, elemen kotanya, dan struktur artefak kotanya sehingga diperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian, masalah-masalah terkait dengan identitas kota Bengkulu.

- Pengumpulan data yang memuat Peraturan Pemerintah Daerah (Peraturan Daerah, RTRW, RDTRK, RTBL, dll), kebijakan instansi terkait, dan peraturan bangunan (*building envelope*, KDB, GSB, dan lain-lain)

3.6. Metode Pengumpulan Data

Di dalam mengumpulkan data agar diperoleh hasil kajian yang maksimal, perlu adanya strategi pengumpulan data. Dengan mengacu pada metode penelitian kualitatif, maka data yang diperoleh dapat dikelompokkan ke dalam 3 (tiga) bagian yaitu :

1. Data bangunan (menyangkut artefak kota Bengkulu).
2. Data Kawasan/lingkungan (menyangkut elemen-elemen kota dan struktur artefak kota dan *place* yang terbentuk)
3. Data-data lain dengan sifat khusus yang merupakan gabungan informasi yang saling berkaitan satu sama lain.

Secara garis besar, metode-metode yang dipakai dalam pengumpulan atau perolehan data-data tersebut adalah :

1. Melakukan observasi

Guna memperoleh data yang bersifat primer dan berlingkup ruang, yaitu data tentang kawasan (menyangkut elemen-elemen kota, struktur artefak kota dan *place* yang terbentuk), maka teknik observasi digunakan dalam melakukan pengamatan terhadap kondisi fisik (karakteristik) kawasan pusat kota, kondisi elemen-elemen kota, kondisi artefak kota, serta kondisi kegiatan yang terselenggara di dalamnya. Untuk mengenal kawasan secara sistematis, tidak cukup hanya melakukan pengamatan saja. Tetapi juga dilakukan dengan mencatat berbagai elemen yang dijumpai dalam jaringan/jalan sehingga membentuk konfigurasi struktur artefak yang

spesifik. Untuk selanjutnya kegiatan ini diteruskan dengan pendokumentasian.

2. Dokumentasi

Pendokumentasian dilakukan untuk memperoleh gambaran visual tentang obyek yang akan diteliti, yaitu artefak-artefak kota, elemen-elemen kota, struktur artefak kota, *place* yang terbentuk disekitar peninggalan sejarah/artefak kota dan situasi lingkungan kawasan yang diteliti. Peneliti membutuhkan data primer yang diambil dengan cara mensketsa atau mengambil foto-foto obyek bangunan atau rangkaian bangunan yang ada dalam kawasan pusat kota lama Bengkulu. Sedangkan data sekunder lain, yang diambil dengan teknik dokumentasi, adalah dengan cara mengutip atau menyalin dokumen-dokumen yang relevan yang digunakan dalam penelitian.

3. Wawancara

Teknik wawancara/interview dilakukan untuk mendukung hasil observasi dan dokumentasi. Wawancara bersifat hanya sebagai pendukung karena penelitian ini lebih mengutamakan hasil observasi lapangan melalui pengamatan peneliti dan eksplorasi literatur. Wawancara penelitian ini dilakukan dengan masyarakat dalam kawasan pusat kota lama Bengkulu yang dijumpai saat observasi dan dokumentasi di lapangan untuk mempertegas dan mengumpulkan informasi seputar artefak yang ada. Selain itu dapat juga dilakukan dengan masyarakat yang melakukan kegiatan dalam kawasan meliputi kegiatan ekonomi/perdagangan..

4. Eksplorasi literatur

Studi secara teoritik dilakukan dengan menentukan dan menelaah kajian pustaka yang berkaitan dengan identitas. Data-data yang berasal dari referensi merupakan data sekunder. Pustaka yang dipergunakan menyangkut *urban design*, teori tentang identitas kota dari Rossi dan Trancik .

Tabel 3.3. Data yang dikumpulkan dilapangan berdasarkan kriteria identifikasi yang telah disusun pada penelitian ini

Data Artefak Kota Elemen Kota dan Struktur Artefak Kota (Rossi)	Data kawasan berhubungan dengan, masyarakat dan lingkungan (Trancik)
<p>Data sejarah dari artefak, elemen kota dan struktur artefak kota: menelusuri asal-usul artefak yang ada, kesejarahan, fungsi dan peranan dimasa lampau tetapi yang paling penting keberadaan dari artefak, elemen kota dan struktur artefak kota tersebut masih dapat dirasakan hingga sekarang.</p> <p>Data Existing Artefak: menyangkut keunikan dari artefak, kualitas artefak berhubungan dengan warna, tekstur, gaya arsitektur, ornamen (tipologi bangunan).</p> <p>Data Struktur artefak kota berhubungan dengan hirarki jalan dan konfigurasinya dengan artefak.</p>	<p>Data masyarakat yang ada dilokasi studi yang berhubungan dengan bangunan yaitu kebutuhan masyarakat, tradisi masyarakat serta aktifitas masyarakat.</p>

3.7. Teknik Presentasi Data

Mengutip dari Darjosanjoto (2006), data yang dikumpulkan di atas, data kemudian distrukturkan, direduksi, dan disajikan. Kegiatan ini disebut analisa selama pengumpulan data. Berikut penjabaran proses analisa selama pengumpulan data meliputi :

- Data *structuring*: mengelompokan data-data sejenis, mengorganisasikan data-data yang sudah dikumpulkan untuk mempermudah penggunaan data dalam penelitian, pengelompokan data dilakukan berdasarkan aspek yang dikaji dari masing-masing teori.
- Data *reduction*: pengurangan/penyortiran data-data yang kurang penting atau data yang tidak terkait dan sesuai dengan indikator penelitian dan mengatur data-data yang diperlukan
- Data *display*: penyajian data dapat berupa grafik, *table*, maupun diagram, hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam membaca data yang sudah dikelompokan

Setelah mendapatkan data-data yang dibutuhkan, tahapan selanjutnya adalah menyajikannya agar kompatibel dengan teknik analisa data pada tahapan selanjutnya yang dibedakan berdasarkan masing-masing teori.

3.7.1 Teknik Penyajian Data dengan referensi teori Rossi

Satu, data artefak kota

Data mengenai artefak kota yang sudah didapatkan disajikan dalam bentuk *index card* terutama yang berhubungan dengan tipologi artefak. Hal ini dilakukan untuk mempermudah dalam proses analisa. Untuk lebih jelasnya, gambar 3.1 berikut adalah format penyajian data artefak kota dengan menggunakan *index card*.

		
Lokasi Artefak kota	Denah dan Tampilan Artefak Kota	
Tipologi Bangunan	Karakteristik	

Gambar 3.1 : Format *index card* data tipologi artefak kota

Dua, data elemen kota

Data mengenai elemen kota, didapatkan dari pembacaan peta, presentasi data berdasarkan hasil dari pembacaan seri peta dari peta lama sampai sekarang.

Tiga, data struktur artefak kota

Data mengenai struktur artefak kota didapatkan melalui cara yang sama dengan elemen kota yaitu dengan pembacaan seri peta dari peta lama sampai sekarang untuk mendapatkan pola struktur artefak kota yang ada.

3.7.2 Teknik Penyajian Data dengan referensi teori Trancik

Satu, data sejarah

Data mengenai sejarah didapat dari hasil observasi dan dokumentasi yang hasilnya dipresentasikan dalam peta kognisi (*cognitive map*) yang kemudian dideskripsikan oleh peneliti.

Dua, data tentang masyarakat

Data tentang masyarakat terbagi menjadi tiga yaitu ; aktifitas masyarakat, kebutuhan masyarakat dan tradisi masyarakat. Data tersebut didapat dari hasil observasi yang hasilnya dipresentasikan dalam peta kognisi (*cognitive map*) yang kemudian dideskripsikan oleh peneliti.

Tiga, data mengenai aspek kontekstual

Data mengenai aspek kontekstual di dapat dari hasil pengamatan terhadap *place* yang terbentuk di sekitar bangunan sejarah. Kemudian hasilnya dipresentasikan dalam bentuk *indexs card*. Untuk lebih jelasnya, format penyajian data artefak kota dengan menggunakan *indexs card* pada gambar 3.2.

3.8. Metode Analisa Data

Analisa data merupakan tahapan penting dari sebuah proses penelitian. Setelah dilakukannya proses pengumpulan data, maka seluruh data-data yang diperoleh kemudian dipilah/dikompilasi sesuai dengan kebutuhannya. Selanjutnya data-data tersebut disajikan secara tepat, untuk memudahkan melakukan analisa data. Setelah dianalisa, maka tahapan berikutnya adalah menginterpretasi, serta mengakhiri dengan mengambil kesimpulan.



Gambar 3.2 : Format *index card* data place yang kontekstual

3.8.1. Teknik Analisa Data

Untuk memperoleh hasil kajian yang maksimal, maka proses analisa bersumber pada data yang telah tersusun, sehingga siap untuk diolah, diinterpretasikan dan dianalisa sesuai kebutuhan dan tujuan penelitian. Menurut Loeckx (1984) dalam Darjosanjoto (2006), bahwa untuk menganalisa obyek penelitian arsitektur, ada beberapa cara membaca dan melakukan interpretasi tampilan data, yaitu :

1. Perumusan teori dari Aldo Rossi sebagai dasar melakukan analisa artefak, elemen, struktur artefak kota.
2. Perumusan teori dari Roger Trancik sebagai dasar melakukan analisa Place.
3. Melakukan teknik analisa *diachronic reading*, *synchronic reading*, tipologi-morfologi untuk artefak kota, elemen kota dan struktur artefak skota berdasarkan kriteria identifikasi yang telah disusun.
4. Melakukan analisa *cognitive map* terhadap *place* berdasarkan kriteria identifikasi yang telah disusun.

Penjelasan mengenai teknik analisa yang digunakan adalah sebagai berikut:

- Teknik analisa *diachronic reading*

Darjosanjoto (2006) menjelaskan *diachronic reading* sebagai suatu penelusuran asal-usul atau sejarah yang berkaitan dengan objek yang diteliti. Analisa berbeda dengan yang dilakukan oleh ahli sejarah, yakni dengan asal usul atau sejarah keberadaan lingkungan terbangun dianggap hanya bagian dari penelusuran atau pemilahan (*breakdown*) keadaan yang berkaitan dengan kompleknya keadaan objek penelitian.

Teknik ini bertujuan untuk memproses data pustaka. Teknik ini merupakan cara menganalisa dengan penelusuran asal atau sejarah yang terkait dengan objek yang diteliti. Data disini merupakan data yang mendalami logika meruang (*The Logic of Space*), proses bagaimana terbentuk dan membentuk. Teknik analisa ini bertujuan untuk menelusuri sejarah dan keberadaan dari artefak kota atau peninggalan sejarah yang ada di pusat kota lama Bengkulu dari waktu lampau sampai saat sekarang sehingga dapat diketahui artefak yang masih bertahan hingga sekarang dan artefak yang telah hilang. Selain itu dapat diketahui juga perubahan posisi dari artefak tersebut.

- Teknik analisa *synchronic reading*

Darjosanjoto (2006) juga menjelaskan mengenai *synchronic reading* sebagai salah satu analisa yang digunakan untuk interpretasi data/informasi arsitektur. Analisa *synchronic reading* dilakukan dengan membaca atau melakukan interpretasi secara sinkron, maksudnya dalam proses analisa peneliti melakukan sinkronisasi atau menyelaraskan berbagai informasi yang didapat pada saat yang sama.

Teknik ini bertujuan untuk membantu proses analisa tipologi bangunan dan *cognitive mapping*. Data-data tersebut diproses ke dalam tabel dengan tampilan antar kolom terkait satu dengan yang lain (*index card*).

- Teknik analisa *tipo-morfologi*

Tenik analisa tipologi untuk mendeskripsikan kelompok objek berdasarkan kesamaan sifat-sifat dasar yang berupa memilih atau mengklasifikasikan bentuk keragaman dan kesamaan jenis. Kesamaan fisik yang

dilihat pada site bangunan, bentuk bangunan dan organisasi bagian-bagian bangunan.

Teknik analisa morfologi bertujuan untuk menjelaskan pola kota, karakteristik dan keunikan dari setiap kota. Penilaian kesuksesan atau ketidaksuksesan bentuk kota dan dapat menjelaskan proses perubahan bentuk diwaktu lampau atau fitur bertahan dikota hingga saat ini.

Menurut Budi Sukada (Priyotomo, 1996) penelusuran tipologi terdiri dari tiga tahap. Pertama, menentukan bentuk dasar yang ada didalam tiap obyek arsitektural. Kedua, menentukan sifat dasar yang dimiliki oleh setiap obyek arsitektural berdasarkan bentuk dasarnya. Dan ketiga, mempelajari proses perkembangan bentuk dasar sampai perwujudannya saat ini.

- Teknik analisa *cognitive mapping*

Menurut Mohsenin (2011), teknik ini merupakan cara menganalisa dengan memproses persepsi masyarakat terhadap lingkungan ke dalam peta. Stea (1974) sebelumnya menjabarkan *cognitive mapping* sebagai proses fundamental dengan bagaimana informasi spasial diperoleh, ditransformasi, dan diaplikasikan pada lingkungan fisik.

Data ini diperoleh melalui observasi dan dapat pula ditambah dengan wawancara. Data akan diproses kedalam mental map yang berisi keterkaitan mengenai *cognitive spatial preference*, yakni cognisi bagaimana manusia menterjemahkan lingkungan terbangun melalui tanda-tanda spasial untuk mengingatnya, dan *cognitive distance*, yakni mengenai bagaimana manusia memiliki perbedaan persepsi mengenai lingkungan spasial yang ada. Teknik analisa ini bertujuan untuk memetakan aktifitas, kebutuhan dan tradisi yang ada di lokasi studi serta keterkaitannya dengan artefak atau peninggalan sejarah. Hasil akhir dari proses analisa berupa simpulan identitas untuk kota Bengkulu yang tepat berdasarkan teori dari Rossi dan Trancik.

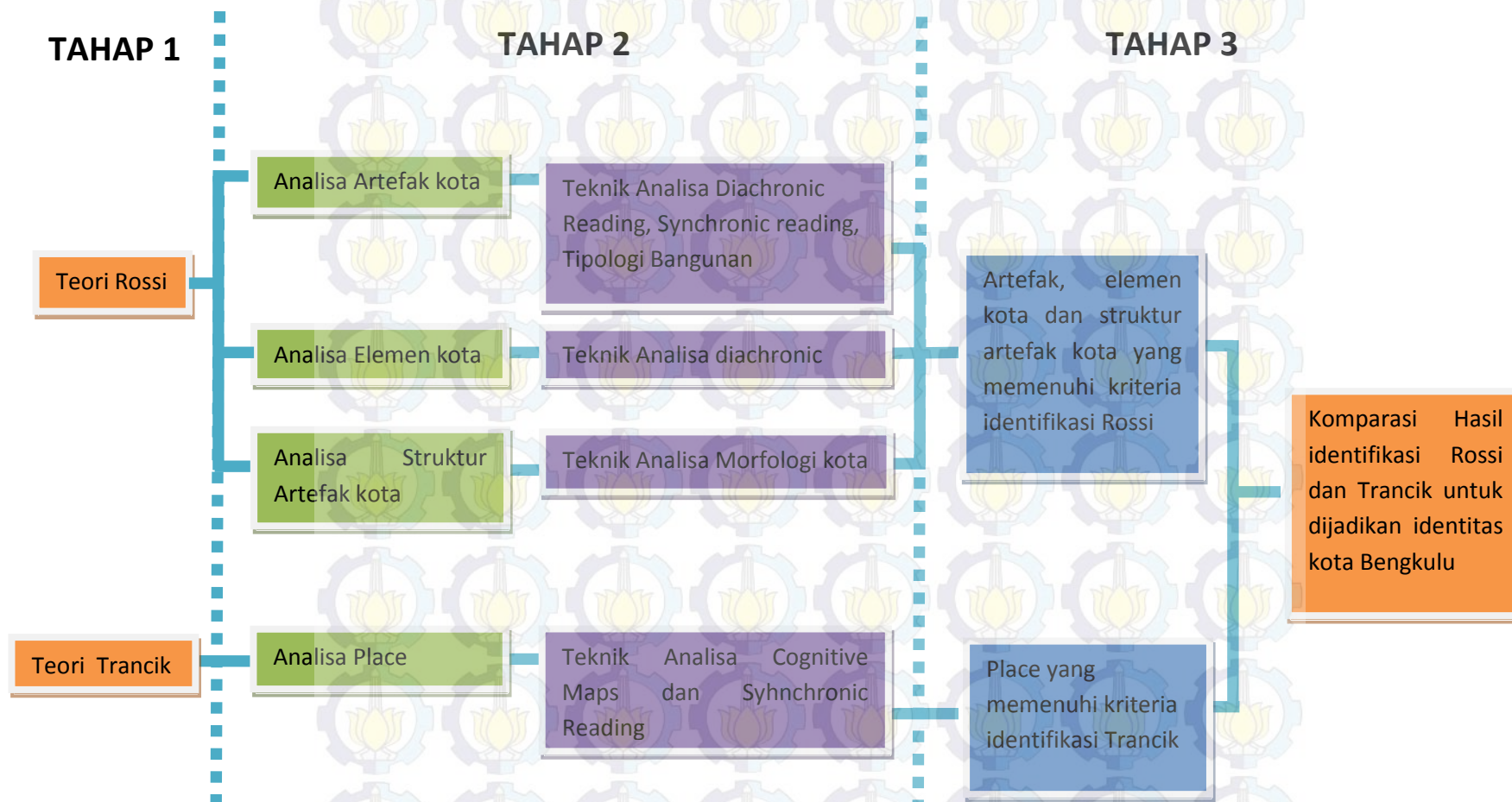
3.8.2. Hasil Analisa

Dari hasil analisa/kajian secara diskriptif-kualitatif yang bersumber pada tampilan gambar, maka dapat diuraikan dalam bentuk tulisan yang mudah dibaca dan dimengerti. Uraianya merupakan sebuah inti sari (abstrak) dari hasil

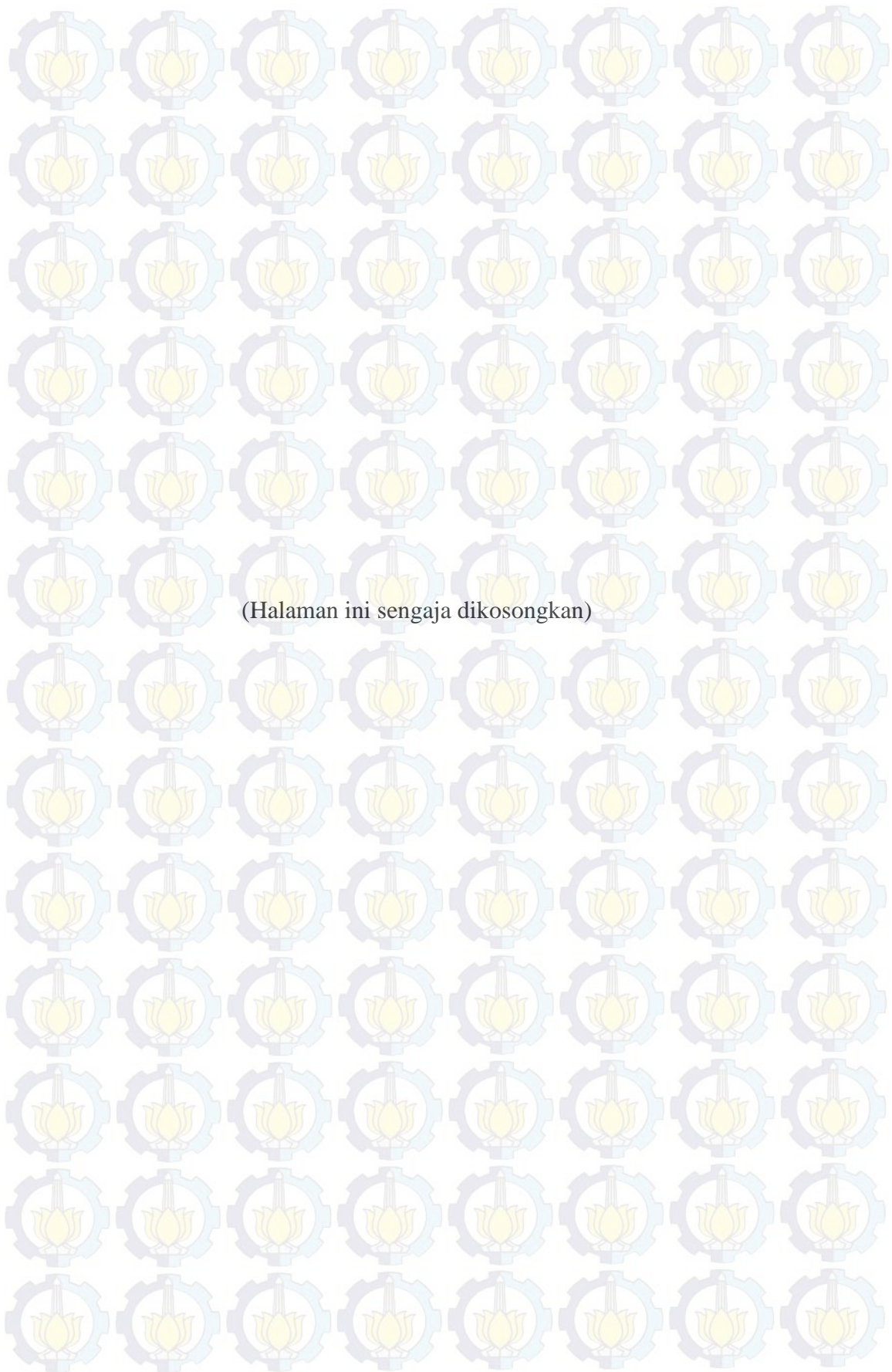
pembacaan atau interpretasi gambar arsitektur (Darjosanjoto, 2006). Hasil analisa akhir berupa kesimpulan bisa atau tidak artefak, elemen kota, struktur artefak kota Rossi dan *place* Trancik menjadi identitas kota Bengkulu. Berikut tabel 3.4 adalah skema proses analisa data yang menjelaskan sasaran, teknik analisa dan hasil yang akan diperoleh dengan menggunakan teknik analisa tersebut.

Tabel 3.4. skema proses analisa data.

Sasaran	Analisa Terhadap	Teknik Analisa	Hasil Yang Diperoleh
Artefak, elemen kota, Struktur artefak kota yang teridentifikasi pada pusat kota lama Bengkulu berdasarkan rumusan teori Aldo Rossi	A. Identifikasi <ul style="list-style-type: none"> Sejarah Karya Seni Elemen Utama: <ul style="list-style-type: none"> Perumahan Pusat kegiatan Sirkulasi Struktur Artefak Kota: <ul style="list-style-type: none"> Morfologi Kota 	Teknik <i>Diacronic</i> , <i>Synchronic reading</i> , Tipomorfologi.	Artefak, elemen kota dan struktur artefak kota yang memenuhi kriteria Rossi
Place yang teridentifikasi pada pusat kota lama Bengkulu berdasarkan rumusan teori Trancik	B. Identifikasi: Place : <ul style="list-style-type: none"> Sejarah Masyarakat Kontektual 	Teknik analisa Kognitif Map dan Synchronic reading	Place yang memenuhi kriteria Trancik
Menjadikan hasil identifikasi pada pusat kota lama Bengkulu berdasarkan rumusan teori Rossi dan Trancik bisa atau tidak menjadi identitas kota	Identitas kota berdasarkan Teori Rossi dan Teori Trancik (gabungan A dan B)	deskriptif.	Bisa atau tidak artefak, elemen kota, struktur artefak dari rossi dan place dari trancik menjadi identitas pusat kota lama Bengkulu



Gambar: 3.3 : Diagram Tahapan Alur Penelitian



BAB IV

GAMBARAN UMUM WILAYAH PENELITIAN

Untuk mengawali analisa terlebih dahulu dijelaskan gambaran umum wilayah yang akan diteliti yaitu pusat kota lama Bengkulu. Gambaran umum menjelaskan Kota Bengkulu secara umum, kondisi eksisting wilayah studi dan sejarah singkat dari kota Bengkulu.

4.1. Gambaran Umum Wilayah Penelitian

4.1.1. Gambaran Kota Bengkulu Secara Umum

Kota Bengkulu adalah ibukota Provinsi Bengkulu. Bengkulu yang dahulu disebut *Bencoolen* merupakan kota pelabuhan tua. *Bencoolen* dijadikan kota pendudukan dan perdagangan oleh Inggris pada abad XVIII dan XIX. Pelabuhan Bengkulu (Pelabuhan Pulau Bai) berada sekitar 20 km dari Pusat Kota Bengkulu dan memiliki *hinterland* yang cukup luas dengan potensi pertambangan, perkebunan dan kehutanan yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan agrobisnis, pertambangan dan industri.

Kota ini terkenal karena pernah menjadi tempat pengasingan Bung Karno dalam kurun tahun 1939 – 1942 pada masa penjajahan Belanda sampai pendudukan Jepang. Selain itu, di kota ini terdapat benteng peninggalan masa pendudukan Inggris, *Fort Marlborough*, yang terletak di tepi pantai.

Pertumbuhan dan perkembangan Kota Bengkulu tidak saja dipengaruhi oleh fungsi dan kedudukan kota dalam lingkup regional, tetapi juga oleh keadaan internal kota itu sendiri. Perkembangan internal juga merupakan faktor yang mendorong pembangunan kota, karena tidak saja mempertimbangkan aspek-aspek potensial perkotaan, namun juga kemampuan dan keterbatasan yang ada.

A. Letak Geografis

Secara geografis, Kota Bengkulu terletak pada koordinat 30°45' – 30°59' Lintang Selatan dan 102°14' – 102°22' Bujur Timur. Posisi geografis tersebut terletak di pantai bagian Barat Pulau Sumatera yang berhadapan langsung dengan Samudera Hindia.

Secara administratif, Kota Bengkulu mempunyai luas wilayah daratan sekitar 151,7 km², ditambah 1 pulau dengan luas 2 Ha dan lautan seluas 387,6 Km² yang terdiri dari 8 kecamatan dan 67 kelurahan (lihat tabel 4.1), dengan batas administratif sebagai berikut:

- Sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Bengkulu Tengah;
- Sebelah Selatan berbatasan dengan Kabupaten Seluma;
- Sebelah Timur berbatasan Kabupaten Bengkulu Tengah;
- Sebelah Barat berbatasan Samudera Hindia.

Tabel 4.1 : luas wilayah kota Bengkulu menurut kecamatan tahun 2006

No	Kecamatan	Luas (Km ²)	Persentase (%)
1	Kec. Selebar	3.468	23,99
2	Kec. Kampung Melayu	4.065	28,13
3	Kec. Gading Cempaka	984	6,81
4	Kec. Ratu Agung	878	6,08
5	Kec. Ratu Samban	993	6,87
6	Kec. Teluk Segara	735	5,09
7	Kec. Sungai Serut	933	6,45
8	Kec. Muara Bangkahulu	2.396	16,58
Jumlah		144,52	100,00

Pusat kota lama Bengkulu yang menjadi lokasi penelitian berada di kecamatan Teluk Segara.

B. Penggunaan Lahan

Komposisi antara lahan terbangun dan tidak terbangun hampir sama. Lahan terbangun seluas 45,87 km² (31,74%) dan sisanya merupakan lahan non terbangun, umumnya berupa kebun campuran dan semak belukar.

1. Lahan terbangun, dimanfaatkan sebagai lahan perumahan, perdagangan dan perkantoran. Perumahan (40,62 km²) umumnya tersebar merata di seluruh kecamatan, dan hanya sebagian kecil pada Kecamatan Kampung Melayu, sedangkan perdagangan dan perkantoran tersebar sporadis pada beberapa kecamatan yang lebih berorientasi pada pusat kota, yaitu Kecamatan Muara Bangkahulu, Kecamatan Teluk Segara, Kecamatan

Ratu Agung, Kecamatan Ratu Samban dan Kecamatan Gading Cempaka, dengan luas keseluruhan sekitar 3,19 km².

2. Lahan non-terbangun masih cukup luas dan merupakan kawasan potensial untuk dikembangkan pada masa mendatang. Jenis penggunaan lahan non-terbangun yang cukup mendominasi di Kota Bengkulu adalah kebun campuran seluas 20,41 km² dan semak belukar seluas 27,28 km². Kebun campuran dan semak belukar menyebar merata di seluruh kecamatan, kecuali di Kecamatan Teluk Segara dan Kecamatan Ratu Samban.

C. Rencana Kawasan Strategis Kota Bengkulu

Berdasarkan RTRW kota Bengkulu 2013-2033 kawasan kota lama Bengkulu dalam rencana kawasan strategis kota Bengkulu termasuk dalam rencana strategis berdasarkan pertimbangan aspek sosial budaya. Kawasan ini ditetapkan sebagai kawasan strategis selain untuk pelestarian bangunan-bangunan cagar budaya, juga dimaksudkan untuk menunjang pengembangan perekonomian kota melalui pengembangan sektor pariwisata.

4.1.2 Sejarah Kota Bengkulu

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya Bengkulu (dulu dikenal sebagai *Bencoolen*, Benkoelen, atau Bengkulen, beberapa menyebutnya Bangkahulu) adalah sebuah provinsi yang terletak di Pulau Sumatera, Indonesia. Di sebelah utara berbatasan dengan Sumatra Barat, di sebelah timur dengan Jambi dan Sumatra Selatan sedangkan di sebelah selatan dengan Lampung. Nama "*Bencoolen*" diperkirakan diambil dari sebuah nama bukit di Cullen, Skotlandia, *Bin of Cullen* (atau variasinya, *Ben Cullen*). Penamaan ini kurang berdasar karena bukan kebiasaan bangsa Melayu untuk menamakan daerahnya dengan nama daerah yang tidak dikenal, apalagi asal nama itu dari Skotlandia yang jauh disana.

Sumber tradisional menyebutkan bahwa Bengkulu atau Bangkahulu berasal dari kata 'Bangkai' dan 'Hulu' yang maksudnya 'bangkai di hulu'. Konon menurut cerita, dulu pernah terjadi perang antara kerajaan-kerajaan kecil yang ada di Bengkulu. Dari pertempuran itu banyak menimbulkan korban dari kedua belah pihak di hulu sungai Bengkulu. Korban-korban perang inilah yang menjadi bangkai tak terkuburkan di hulu sungai tersebut maka tersohorlah sebutan Bangkaihulu yang lama-kelamaan berubah pengucapan menjadi

Bangkahulu atau Bengkulu. Penamaan seperti ini mirip dengan kisah perang antara pasukan Majapahit dengan pasukan Pagaruyung di Padang Sibusuk, daerah sekitar bekas wilayah Kerajaan Dharmasraya, yang juga mengisahkan bahwa penamaan Padang Sibusuk itu dari korban-korban perang yang membusuk di medan perang.

Di wilayah Bengkulu sekarang pernah berdiri kerajaan-kerajaan yang berdasarkan etnis seperti Kerajaan Sungai Serut, Kerajaan Selebar, Kerajaan Pat Petulai, Kerajaan Balai Buntar, Kerajaan Sungai Lemau, Kerajaan Sekiris, Kerajaan Gedung Agung, dan Kerajaan Marau Riang. Sebagian wilayah Bengkulu, juga pernah berada dibawah kekuasaan Kerajaan Inderapura semenjak abad ke-17.

British East India Company (EIC) sejak 1685 mendirikan pusat perdagangan lada di *Bencoolen* dan gudang penyimpanan di tempat yang sekarang menjadi Kota Bengkulu. Saat itu, ekspedisi EIC dipimpin oleh Ralph Ord dan William Cowley untuk mencari pengganti pusat perdagangan lada setelah Pelabuhan Banten jatuh ke tangan VOC, dan EIC dilarang berdagang di sana. Traktat dengan Kerajaan Selebar pada tanggal 12 Juli 1685 mengizinkan Inggris untuk mendirikan benteng dan berbagai gedung perdagangan. Benteng York didirikan tahun 1685 di sekitar muara Sungai Serut.

Sejak 1713, dibangun benteng Marlborough (selesai 1719) yang hingga sekarang masih tegak berdiri. Namun demikian, perusahaan ini lama kelamaan menyadari tempat itu tidak menguntungkan karena tidak bisa menghasilkan lada dalam jumlah mencukupi. Sejak dilaksanakannya Perjanjian London pada tahun 1824, Bengkulu diserahkan ke Belanda, dengan imbalan Malaka sekaligus penegasan atas kepemilikan Tumasik/Singapura dan Pulau Belitung). Sejak perjanjian itu Bengkulu menjadi bagian dari Hindia Belanda.

Penemuan deposit emas di daerah Rejang Lebong pada paruh kedua abad ke-19 menjadikan tempat itu sebagai pusat penambangan emas hingga abad ke-20. Saat ini, kegiatan penambangan komersial telah dihentikan semenjak habisnya deposit. Pada tahun 1930-an, Bengkulu menjadi tempat pembuangan sejumlah aktivis pendukung kemerdekaan, termasuk Presiden Soekarno. Di masa inilah Soekarno berkenalan dengan Fatmawati yang kelak menjadi isterinya. Setelah kemerdekaan Indonesia, Bengkulu menjadi keresidenan dalam provinsi

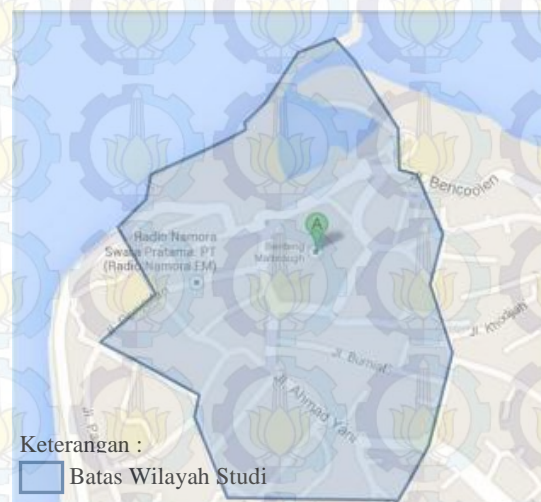
Sumatera Selatan. Baru sejak tanggal 18 November 1968 ditingkatkan statusnya menjadi provinsi ke-26 (termuda sebelum Timor Timur).

4.1.3. Kondisi eksisting Wilayah Studi

Pusat kota lama Bengkulu pada penelitian ini dibatasi pada wilayah kecamatan Teluk Segara. Penentuan batas penelitian ini didasari pada RTRW tahun 2013-2033 yang menjadikan kawasan ini sebagai kawasan strategis kota sebagai tempat yang mempunyai banyak peninggalan cagar budaya serta pertimbangan sejarah Bengkulu yang pernah menjadikan wilayah penelitian ini sebagai pusat kota pada masa kolonial Inggris dan Belanda. Maka batas penelitian ini adalah sebagai berikut:

Utara : Teluk Bengkulu
Selatan : Jl. Veteran, Jl. A.Yani, Jl. Todok
Timur : Jl. Khadijah, Jl. Khasim Hadir
Barat : Jl. Pari, Jl Panjaitan

Batas wilayah penelitian seperti terlihat pada peta dibawah ini :



Gambar 4.1 : Batasan Wilayah Studi (Bappeda Kota Bengkulu, 2000)

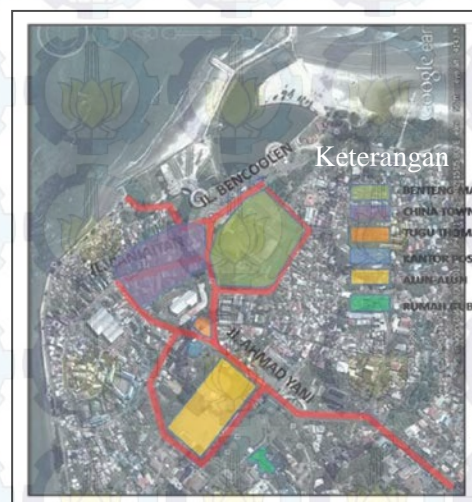
Batas Jalan yang menjadi fokus penelitian yaitu Jalan Ahmad yani, Jalan Panjaitan dan Jalan Bencoolen. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.2.

4.1.4. Peninggalan Sejarah di Lokasi Studi

Kota Bengkulu memiliki peninggalan sejarah yang merupakan artefak kota. Peninggalan-peninggalan sejarah yang masih ada sekarang dan telah ditetapkan menjadi bangunan cagar budaya oleh pemerintah di wilayah studi terdiri dari Benteng Marlborough, Kampung China, Tugu Thomas Parr, Kantor Pos, Rumah Gubernur. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat melalui gambar 4.3 .



Gambar 4.2: Jalan yang menjadi fokus penelitian (Google Earth, 2014)



Gambar 4.3: Peninggalan sejarah dilokasi studi (Google Earth, 2014 dan observasi)

BAB V

ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini untuk mendapatkan identitas dari kota Bengkulu diawali dengan merumuskan dua teori yang akan menjadi dasar dalam mengidentifikasi pada pusat kota lama Bengkulu. Pertama, teori dari Aldo Rossi yang berbicara mengenai artefak, elemen kota dan struktur artefak kota. Kedua, teori Roger Trancik yang berbicara tentang *place*. Selanjutnya berdasarkan kriteria identifikasi yang didapat dari rumusan teori Rossi maka dilakukan identifikasi artefak, elemen kota dan struktur artefak kota pada pusat kota lama Bengkulu. Berdasarkan kriteria identifikasi *place* dari rumusan teori Trancik maka selanjutnya dilakukan identifikasi *place* pada pusat kota lama Bengkulu. Yang terakhir adalah menyimpulkan hasil identifikasi dari masing-masing teori pada pusat kota lama Bengkulu menjadi identitas kota.

Selanjutnya untuk mencapai tujuan yaitu mengidentifikasi artefak, elemen kota dan struktur artefak pusat kota lama Bengkulu untuk bisa atau tidak menjadi identitas kota dengan menggunakan kajian teori Aldo Rossi dilakukan dengan kombinasi dari tiga teknik analisa. Teknik analisa yang dipakai yaitu *diachronic reading*, *tipo-morfologi* dan *synchronic reading*. Analisa tersebut dilakukan secara bertahap, diawali dengan analisa *diachronic reading* dan *tipologi bangunan* yang dibantu dengan *synchronic reading* pada artefak dan elemen kota. Kemudian dilanjutkan dengan analisa *tipo-morphologi* untuk struktur artefak kota. Setelah itu mengidentifikasi *place* pada pusat kota lama Bengkulu dilakukan dengan menggunakan teknik analisa *cognitive mapping* yang dibantu dengan *synchronic reading*.

5.2. Analisa dengan Referensi Rossi

5.2.1. Identifikasi Artefak dan Elemen Kota dan Struktur Artefak Kota Pada Pusat Kota Lama Bengkulu

Dalam penelitian yang berjudul ini, analisa yang pertama dilakukan adalah mengidentifikasi artefak pada pusat kota lama Bengkulu. Identifikasi dilakukan dengan cara menganalisa keberadaan artefak melalui penelusuran

sejarah dari artefak berdasarkan kriteria Rossi dengan menggunakan teknik analisa *diachronic reading*. Tahap selanjutnya adalah menganalisa lebih detail artefak tersebut terkait dengan tipologi bangunan. Kemudian diakhiri dengan analisa *synchronic reading*. Analisa *synchronic reading* bertujuan untuk mensinkronkan data hasil analisa sebelumnya untuk memperoleh kesimpulan tipologi dari artefak yang ada. Analisa yang kedua adalah mengidentifikasi elemen kota pada pusat kota lama Bengkulu. Teknik analisa yang digunakan melalui penelusuran sejarah atau *diachronic reading*. Tujuan dari analisa untuk mengetahui elemen kota yang hadir dan ikut dalam perkembangan kota. Analisa yang ketiga yaitu menganalisa struktur artefak kota yang berhubungan dengan artefak dan elemen kota terhadap kawasan. Analisa terhadap struktur artefak kota menggunakan teknik analisa morfologi kota dengan bantuan analisa *figure-ground*. Terakhir membuat kesimpulan tentang artefak, elemen kota dan struktur artefak kota yang memenuhi kriteria identifikasi Rossi.

A. Identifikasi artefak kota pada pusat kota lama Bengkulu

Satu, analisa *diachronic reading*

Analisa *diachronic reading* pada artefak pusat kota lama Bengkulu bertujuan untuk menelusuri sejarah dan keberadaan artefak dari waktu lampau sampai saat sekarang sehingga dapat diketahui artefak yang masih bertahan hingga sekarang dan artefak yang telah hilang. Selain itu dari analisa ini juga dapat diketahui perubahan posisi dari artefak tersebut.

Seperti yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya bahwa awal mula berdirinya kota Bengkulu sebagai sebuah kerajaan. Tapi rekaman sejarah yang memperlihatkan kota Bengkulu pada awal mula ini tidak ditemukan. Dari catatan sejarah pemukiman penduduk pada masa itu berawal dari kawasan pesisir pantai. Setelah kedatangan asing yaitu Inggris pada tahun 1685, pembentukan kota Bengkulu mulai mendapat pengaruh dari asing. Acuan penelusuran pembentukan kota Bengkulu pada masa pengaruh *colonial* Inggris dan Belanda adalah dengan melihat peta kota Bengkulu dimulai dari tahun 1894, 1914, 1925 dan terakhir tahun 2014.

Pada peta tahun 1894 (lihat gambar 5.2) dapat dilihat bahwa struktur kota Bengkulu telah terbentuk, tetapi area terbangun masih sangat sedikit. Keberadaan Benteng Marlborough telah ditandai pada peta, memperlihatkan bahwa saat itu Benteng tersebut telah menjadi bagian dari struktur kota Bengkulu. Rumah

Gubernur Sir Standford Rafles yang bernama *Residentie Luis* juga telah ada pada peta. Keberadaan kantor pos dengan nama *Post_en telegraaf kantoer* ditunjukkan pada peta dengan angka delapan (lihat gambar 5.2). Berdasarkan peta 1894, kantor pos sekarang dulunya adalah rumah sakit milik Belanda (lihat gambar 5.2). Sedangkan angka 7 (tujuh) dan 9 (Sembilan) memperlihatkan sekolah milik Belanda yang bernama *Inlandsche scholen* dan *Kerk en Europeesche school* (lihat gambar 5.2).



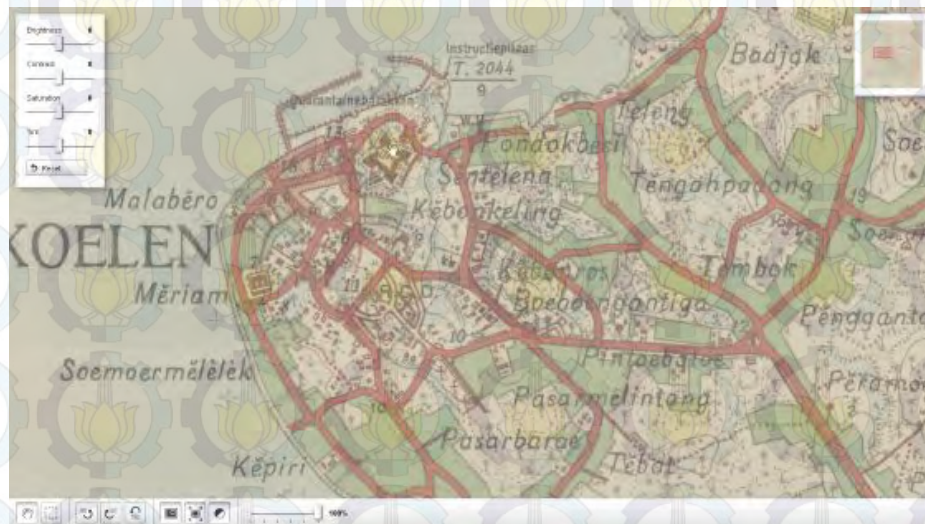
Gambar 5.1 : Peta Bengkulu 1894 (media-Kitlv, 2014)



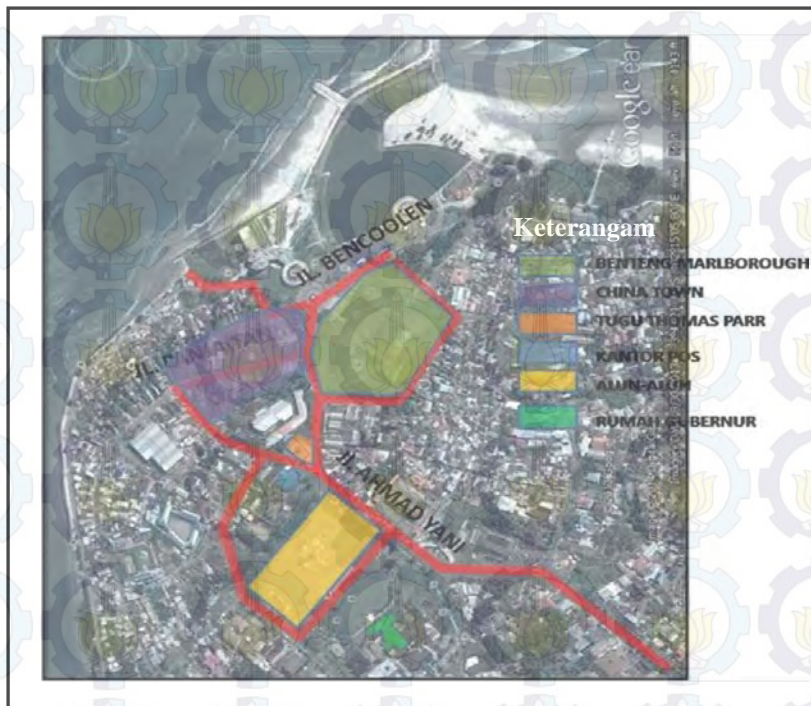
Gambar 5.2: Peta Bengkulu 1894 (media-Kitlv digambar ulang, 2014)

Pada peta Bengkulu 1914 (lihat gambar 5.3 dan 5.4) dapat dilihat perkembangan kota telah mengalami banyak perubahan. Jumlah area terbangun semakin padat sehingga kawasan Benteng kota lama semakin ramai demikian pula dengan aktifitas penduduknya. Struktur kota awal, pusat pertahanan

Pada peta 1914 ini (lihat gambar 5.3), *monument* hadir dan menjadi *landmark* sekaligus *node* di kawasan ini. *Monument* tersebut adalah *Monument Van Parra* atau yang sekarang dikenal dengan Tugu Thomas Parr. Selain itu terdapat juga *Residentie Kantoer* (lihat gambar 5.4), tetapi sekarang yang tersisa hanya rumah tua yang berada didepan alun-alun. Tepat didepan benteng Marlborough terdapat kontor polisi (lihat gambar 5.4), tetapi sekarang telah hilang dan berubah menjadi bangunan lain. *Inland Scolen* mengalami perpindahan, berdasarkan peta 1894 (lihat gambar 5.2) berada di daerah Kebonros, kemudian dipindahkan dekat alun-alun. *Eur School* merupakan sekolah orang Eropa juga mengalami perubahan posisi. Pada awalnya di daerah Sentelena kemudian dipindahkan dekat alun-alun. Pemerintahan *colonial* dalam hal ini *colonial* Belanda memindahkan tempat untuk pendidikan yang awalnya berada tidak jauh dari kantor Gubernur dipindah dan dikumpulkan di dekat alun-alun.





Gambar 5.3 : Peta Bengkulu 1914 (media-Kitlv, 2014)





Gambar 5.6 : Peta Bengkulu 2014 (Google Maps, 2014)

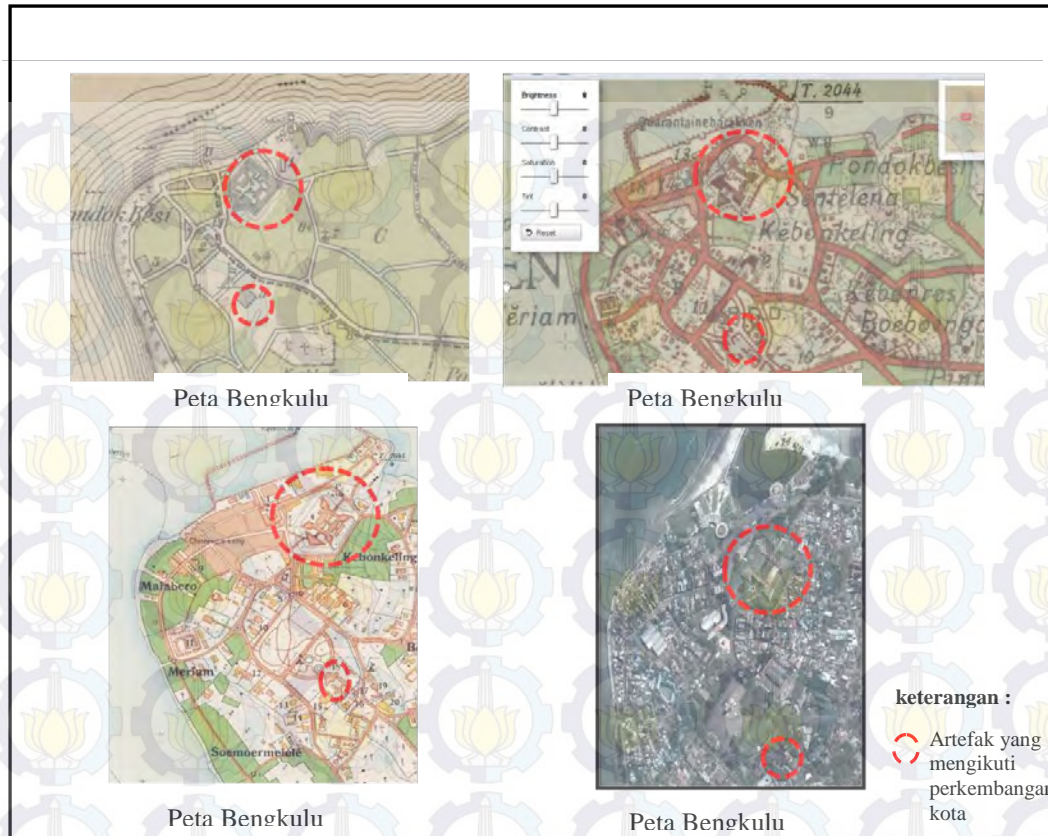
Untuk lebih jelasnya maka dapat disimpulkan keberadaan bangunan bersejarah yang hilang dan yang masih bertahan sampai sekarang berdasarkan peta 1894, 1914, 1924, 2014 seperti tabel dibawah ini :

Tabel 5.1 : Keberadaan Bangunan Bersejarah

Tahun	Nama Bangunan Bersejarah
1894 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Benteng Marlborough (posisi tetap) 2. Residentie Luis/Rumah Gubernur (posisi tetap) 3. Post_en telegraaf kantoor (mengalami perubahan letak pindah ke hospital) 4. Hospital (sekarang kantor pos) 5. Inlandsche scholen 6. Kerk en
1914 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Benteng Marlborough 2. Rumah Gubernur 3. monument van parra/ tugu Thomas parr 4. China town/ kampong china 5. residentie kantoor 6. kantoor politie 7. Inland scolen (pindah dari daerah keboonros ke dekat alun-alun 8. Europeesche school (pindah dari daerah sentelena ke dekat alun-alun)

<p>1924</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Benteng Marlborough 2. Rumah Gubernur 3. Monument van parra 4. China town 5. residentie kantoor 6. kantoor politie 7. Inland scolen (pindah dari daerah keboonros ke dekat alun-alun 8. Europeesche school (pindah dari daerah sentelena ke dekat alun-alun
<p>2014</p> 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Benteng Marlborough 2. Rumah Gubernur 3. Tugu thomas Parr 4. China Town 5. Kantor Pos 6. Alun-alun

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui artefak yang telah hilang meliputi : *hospital* yang merupakan rumah sakit dari zaman Inggris, *Inland Shcolen*, *Europeesche school*, merupakan sekolah anak-anak Belanda dan Eropa, *Residentie Kantoor*, merupakan kantor keresidenan Inggris serta terakhir adalah *Kantoor Politie*.



Gambar 5.7 : Benteng Marlborough dan Rumah Gubernur yang mengikuti perkembangan kota dari waktu ke waktu. (Hasil Analisa, 2014)

Dari hasil analisa yang telah dilakukan melalui penelusuran sejarah dan keberadaan artefak maka dapat disimpulkan keberadaan Benteng Marlborough dan Rumah Gubernur yang mengikuti perkembangan kota dari waktu ke waktu (lihat gambar 5.7). Artefak tersebut ada sejak dari awal perkembangan kota hingga sekarang. Kedua artefak dapat disebut sebagai artefak yang *permanencess*. Artefak yang *permanencess* adalah artefak yang keberadaannya masih bisa dirasakan sampai sekarang. Benteng Marlborough tergolong *phatological element*, yaitu bentuk masih utuh tetapi tidak memiliki fungsi vital lagi sekarang. Sedang Rumah Gubernur tergolong *propelling element* yaitu bentuk masih utuh dan memiliki fungsi vital hingga sekarang sebagai rumah kediaman Gubernur Bengkulu.

Dua, Analisa Tipo-morfologi

Analisa *tipo-morfologi* merupakan dasar dalam merumuskan identitas kawasan. Hasil Analisa yang dilakukan akan diketahui seluruh karakteristik kawasan baik karakter arsitektur maupun *urban design*. Analisa tipologi untuk mendeskripsikan kelompok objek berdasarkan kesamaan sifat-sifat dasar yang

berupa memilih atau mengklasifikasikan bentuk keragaman dan kesamaan jenis. Kesamaan fisik yang dilihat pada site bangunan, bentuk bangunan dan organisasi bagian-bagian bangunan. Menganalisa tipologi dari klasifikasi bangunan, tipe disini berupa kombinasi perencanaan, dimensi dan penggunaan karakteristik. Informasi didapat dengan mempelajari karakter, pengembangan desain dan peraturan dari perancangan kota. Analisa *morfologi* bertujuan untuk menjelaskan pola kota, karakteristik dan keunikan dari setiap kota. Penilaian dari kesuksesan atau ketidak suksesan bentuk kota dan dapat menjelaskan proses perubahan bentuk diwaktu lampau atau fitur yang bertahan dikota hingga saat ini. Ini dapat mendefinisikan dari *urban boundries*, mengontrol perkembangan bentuk, dan sebagai panduan karakter dari area sejarah. Sedangkan untuk analisis *morfologi* yang diidentifikasi yaitu *street, land use, building fabric*.

Menurut Rafael Moneo (1979) membagi analisa tipologi menjadi tiga fase. Pertama, menganalisa tipologi dengan cara menggali dari sejarah untuk mengetahui ide awal dari suatu komposisi atau mengetahui asal-usul atau kejadian suatu objek arsitektural. Kedua, menganalisa tipologi dengan cara mengetahui fungsi suatu objek. Dan ketiga, menganalisa tipologi dengan cara mencari bentuk sederhana suatu bangunan melalui pencarian bangun dasar. Menurut Budi Sukada (Priyotomo, 1996) penelusuran tipologi terdiri dari tiga tahap. Pertama, menentukan bentuk dasar yang ada di dalam tiap obyek arsitektural. Kedua, menentukan sifat dasar yang dimiliki oleh setiap obyek arsitektural berdasarkan bentuk dasarnya. Dan ketiga, mempelajari proses perkembangan bentuk dasar sampai perwujudannya saat ini.

Analisa tipologi untuk artefak pusat kota lama Bengkulu dilakukan dengan tiga tahap. Pertama menentukan bentuk dasar artefak kota. Kedua menentukan bentuk artefak saat ini. Terakhir menentukan karakteristik dari artefak kota tersebut.

A. Benteng Marlborough

Bentuk Dasar Benteng Marlborough

Bangunan dasar benteng Benteng Marlborough sangat kental dengan corak arsitektur Inggris Abad ke-20 yang ‘megah’ dan ‘mapan’. Bentuk keseluruhan komplek bangunan benteng menyerupai penampang tubuh ‘kura-kura’ mengesankan kekuatan dan kemegahan (lihat gambar 5.8). Detail-detail bangunan yang *European Style* menanamkan kesan keberadaan bangsa yang

besar dan berjaya pada masa itu. Dari berbagai peninggalan Benteng Marlborough yang masih terdapat di dalam bangunan benteng dapat pula diketahui bahwa pada masanya bangunan ini juga berfungsi sebagai pusat berbagai kegiatan termasuk perkantoran, bahkan penjara.



Gambar 5.8 : denah benteng Marlborough (media-Kitlv, 2014)

Secara umum bentuk benteng Marlborough berdenah segi empat (lihat gambar 5.8). Empat bastion berada di keempat sudutnya. Pintu masuk benteng berada di sisi baratdaya berupa bangunan berdenah segi tiga yang terpisah dari benteng. Pada benteng tersebut terdapat parit keliling yang mengikuti bentuk denah benteng. Parit itu memisahkan bangunan induk dari bangunan depannya. Kedua bangunan tersebut dihubungkan dengan sebuah jembatan.

Pada bangunan depan terdapat pintu masuk yang berbentuk lengkung (lihat gambar 5.9). Bangunan pintu masuk tersebut dihiasi dengan pilar yang hanya berfungsi sebagai ornamen dengan gaya *Eropean Style* abad ke-20. Bangunan ini tidak mempunyai ruangan, melainkan hanya merupakan lorong yang menuju ke jembatan penghubung.



Gambar 5.9 : Pintu masuk benteng Marlborough (Dokumentasi Pribadi, 2014)

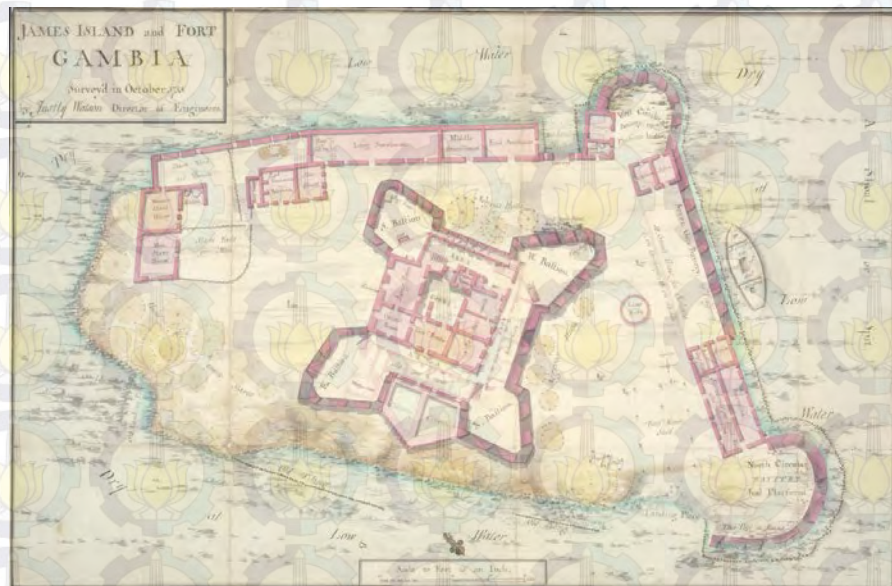
Dalam Benteng Marlborough terdapat juga beberapa bangunan, yaitu di antara bastion utara dan timur, antara bastion selatan dan barat, dan antara bastion selatan dan timur. Bangunan antara bastion utara dan timur mempunyai denah persegi panjang dan terbagi dua yang dipisahkan oleh lorong menuju pintu belakang benteng. Pada bagian atas bangunan ini terdapat tembok keliling yang mempunyai celah-celah berbentuk segi tiga yang berfungsi sebagai celah intai. Jendela-jendela dan pintunya pada umumnya berbentuk lengkung.

Pada bagian tengah benteng terdapat bangunan dengan atap pelana dan denah berbentuk persegi panjang. Pada umumnya jendela-jendela pada bangunan tersebut berbentuk persegi panjang. Tetapi pintu masuknya berbentuk lengkung (lihat gambar 5.10).



Gambar 5.10 : Bangunan Bagian tengah benteng Marlborough (Dokumentasi Pribadi, 2014)

Salah satu desain benteng yang hampir mirip dengan benteng Marlborough adalah *fort Gambia* (lihat gambar 5.11). Benteng ini bila dilihat hampir mirip dengan benteng Marlborough tetapi benteng Marlborough memiliki keunikan berupa denah yang menyerupai kura-kura dan terdapat 5 bastion sedangkan *fort gambia* hanya empat bastion.



Gambar 5.11: Denah Fort Gambia (<http://www.accessgambia.com/information/fort-james-island.html>, 2014)

Bentuk Benteng Marlborough setelah mengalami perkembangan

Sampai saat ini Benteng Marlborouh memiliki bentuk yang sesuai dengan desain asli bangunan abad ke-17 (lihat gambar 5.14). Dapat dilihat dari kedua gambar dibawah (gambar 5.12 dan 5.13) dapat diketahui benteng Marlborough tidak banyak mengalami perubahan. Bentuk sama seperti desain awal bangunan.

Saat ini, benteng berubah fungsi menjadi obyek wisata yang paling ramai dikunjungi wisatawan di Kota Bengkulu. Sore hari, muda-mudi duduk dan bercengkerama di bastion benteng menghabiskan waktu hingga matahari terbenam. Hingga sekarang benteng Marlborough telah mengalami pemugaran. Tetapi pemugaran tersebut tetap mempertahankan bentuk dasar Benteng Marlborough. Pemugaran meliputi bagian kepala kura-kura, kaki kura-kura barat dan utara, jembatan (tiang dinding pengaman), pembuatan pintu dan jendela serta pertamanan.



Gambar 5.12: Benteng Marlborough lama (<http://driwancybermuseum.wordpress.com/2011/12/30/the-indonesia-historic-collections-1800-1900/> , 2014)



Gambar 5.13: Benteng Marlborough saat ini (Dokumentasi Pribadi ,2014)

Selain itu untuk menunjang terlaksananya pelestarian bangunan dan lingkungannya dengan lebih maksimal juga dilakukan peningkatan situs dan evaluasi kondisi keterawatan pasca pemugaran oleh Bagian Proyek Pembinaan Peninggalan Sejarah dan Kepurbakalaan Bengkulu pada tahun 1997/1998. Pemugaran selanjutnya dilakukan oleh Proyek Pemanfaatan Peninggalan Sejarah dan Purbakala Jambi dari tahun anggaran 2002 sd. 2004. Saat ini Benteng Marlborough masih berdiri kokoh dan menjadi salah satu benda cagar budaya yang dilindungi pemerintah.



Gambar 5.14: Lukisan Benteng Marlborough lama (<http://foto Bengkulu tempo doele.htm> , 2014)

B. Kampung China

Bentuk dasar rumah yang ada dikampung China

Terhitung ada 20 buah rumah tinggal yang berarsitektur Cina di kawasan *China Town* ini. Rumah-rumah tersebut umumnya memanjang ke arah belakang, bertingkat dua dan beratap lengkung. Rumah-rumah tersebut diberi hiasan

terawangan yang terdapat di atas jendela. Hiasan tersebut berfungsi sebagai ventilasi sebagaimana umumnya pada arsitektur rumah Cina yang juga memiliki fungsi sebagai ventilasi untuk siklus keluar masuknya udara di rumah itu. Puluhan rumah berarsitektur China dengan model rumah toko zaman dulu menjadi penanda bahwa kawasan tersebut adalah kawasan tua yang pernah berjaya sebagai kawasan dagang (lihat gambar 5.15). Rumah tinggal di *China Town* ini berdiri dengan arsitektur asli China yakni menggunakan struktur dengan rangka kayu, hal ini terlihat pada penggunaan bata besar dengan perekat kapur dan lantai dua disambung dengan kayu yang masih kokoh.



Gambar 5.15 : Kampung China tahun awal 1900an ([http://foto Bengkulu tempo doele,htm](http://foto.Bengkulu.tempo.doele.htm) , 2014)

Rumah Kampung China saat ini

Kampung China mulai sepi pada akhir 1990-an. Suasana dikampung ini menjadi tidak semeriah dulu karena masyarakat Tionghoa yang dulunya bermukim di Kampung China ini telah banyak yang pindah menyebar ke tempat-tempat lain. Selain deretan bangunan tua, puluhan lampion yang sudah usang dipasang di atas badan jalan sepanjang kawasan tersebut juga menjadi ciri Kampung China. Cat merah pada lampion sudah terkelupas, dan hanya sebagian lampu lampion tersebut bersinar pada malam hari, sebagian lainnya sudah rusak.

Bentuk bangunan asli yang masih tertinggal saat ini terdapat pada beberapa rumah yang masih mempertahankan bentuk asal rumah aslinya. Perubahan pada bangunan barupun didesain tetap mengadopsi bentuk bangunan awal yang membedakannya adalah suasananya yang dulunya ramai sekarang terjadi penurunan dari fungsi dan keberadaannya (lihat gambar 5.16 dan 5.17).



Gambar 5.16 : Kampung China awal tahun 1900an (<http://foto-Bengkulu-tempo.doele.htm>, 2014)

Gambar 5.17 : Kampung China saat sekarang (Dokumentasi Pribadi, 2014)

C. Tugu Thomar Parr

Bentuk dasar tugu Thomas Parr

Tugu Thomas Parr berdenah segi delapan, diberi pilar-pilar besar yang berfungsi hanya sebagai ornamen. Pintu masuk pada tugu tersebut terdapat di bagian sisi kanan dan kiri. Bentuk pintu masuk lengkung, tanpa daun pintu (lihat gambar 5.19) . Pada salah satu dinding di ruang dalam terdapat sebuah prasasti, tetapi pada saat ini sudah tidak terbaca lagi. Bagian atas tugu diberi atap berbentuk kubah.

Tugu Thomas Parr ini sebagai salah satu ikon kota Bengkulu. Hampir mirip dengan Monumen Tugu yang ada di kota Yogyakarta. Monumen ini pun menyimpan nilai historis yang sangat tinggi. Pembangunan monumen ini dilakukan oleh Pemerintah Inggris sebagai penghormatan sosok seorang Thomas Parr di kota Bengkulu. Thomas Parr sendiri adalah seorang residen yang bertindak sangat kejam kepada rakyat Bengkulu. Tokoh ini juga yang berperan dalam menjalankan sistem tanam paksa di tanah Bengkulu. Menurut catatan sejarah, bangunan ini didirikan pada tahun 1808.



Gambar 5.18 : Tugu Thomas Parr Tahun 1900an (media-Kitlv, 2014)



Gambar 5.19: Tugu Thomas Parr Tahun 1970 (<http://foto Bengkulu tempo doele,htm>, 2014)

Monumen ini memiliki luas 70 meter persegi dengan tinggi 13.5 meter. Sering kali monumen ini disebut dengan nama Kuburan Bulek oleh masyarakat setempat. Bagi masyarakat Bengkulu sendiri, bangunan tugu ini memiliki nilai historis yang sangat penting. Bukan sebagai lambang kekejaman sosok Thomas Parr, melainkan sebagai penghargaan para pejuang yang telah melakukan perjuangan dalam melawan Inggris.

Bentuk Tugu Thomas parr saat ini



Gambar 5.20: Tugu Thomas Parr tahun 1900an (media-Kitlv, 2014)



Gambar 5.21: Tugu Thomas Parr tahun 2014 (Dokumentasi Pribadi, 2014)

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat secara umum perubahan bentuk dasar bangunan tugu Thomas Parr tidak mengalami perubahan yang mendasar. Bentuk atap yang berbentuk kubah tetap sama. Ornamen berupa pilar-pilar yang besar masih tetap sama. Perubahan yang terjadi adalah pada bentuk pintu masuk (lihat gambar 5.20 dan 5.21). Pada desain awal pintu masuk tugu berbentuk persegi panjang. Kemudian saat ini bentuk pintu masuknya berubah menjadi lengkung. Ornamen dibawah atap masih tetap sesuai dengan desain awal berupa garis-garis dengan list dibagian atasnya (lihat gambar 5.22).



Gambar 5.22: Tugu Thomas Parr saat ini (Dokumentasi Pribadi, 2014)

D. Kantor Pos

Bentuk dasar kantor pos

Gedung Kantor Pos terletak di sekitar Gubernuran, diapit oleh Pasar Baru dan Tugu Thomas Parr, sekitar 300 meter dari Benteng Marlborough. Dilihat dari

model dan gaya bangunannya diperkirakan bangunan tersebut dibangun pada akhir abad XIX dan awal abad XX pada masa pemerintahan Kolonial Belanda (lihat gambar 5.23). Dugaan tersebut diperkuat oleh laporan Van Der Vinne tahun 1843, yang menyebutkan keberadaannya di Bengkulu pada saat itu.



Gambar 5.23: Kantor Pos awal tahun 1900an (media-Kitlv, 2014)

Bentuk bangunan yang bergaya Eropa ini tidak berkaki dan berdinding polos. Pintunya persegi panjang, dibuat dari kayu yang tebal. Bentuk jendelanya persegi panjang, berdaun tunggal, dibuat dari kayu dan kaca serta diberi ventilasi. Atapnya berbentuk limas. Bahan pondasi adalah batu, bahan dinding batu, bata dan kayu, bahan bingkai pintu kayu. Pola bangunan geometris (lihat gambar 5.23).



Gambar 5.24 : Kantor Pos awal tahun 1900an (media-Kitlv, 2014)

Bangunan tersebut (lihat gambar 5.24) bergaya fungsionalisme yang berkembang sejak awal abad XX. Cerminan dari gaya tersebut terlihat dari bentuk bangunan arsitektur Eropa yang dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan, kondisi alam, dan lingkungannya. Penataan ruang yang sesuai dengan kebutuhan terlihat dengan adanya ruang utama ditengah-tengah bangunan yang terbuka untuk umum sebagaimana fungsinya sebagai kantor pelayanan umum. Konstruksi dan rangka bangunannya disesuaikan dengan kondisi alam yang rawan akan gempa. Bangunan tersebut memiliki banyak ventilasi serta jendela sesuai dengan kondisi lingkungan tropis. Dengan terdapatnya halaman terbuka karena masih banyaknya lahan kosong, maka dihasilkan sirkulasi udara yang baik dan sehat.

Bentuk Kantor Pos Saat ini

Perkembangan bentuk dasar kantor pos hingga saat ini

Berdasarkan gambar 5.25 dan 5.26 bentuk dasar dari kantor pos ini tidak banyak mengalami perbedaan yang mendasar. Atap berupa atap limas sama seperti desain awal. Bentuk jendelapun tidak banyak yang mengalami perubahan yaitu berbentuk persegi panjang dengan jendela yang memiliki kisi-kisi. Perubahan yang terjadi pada jendela berbentuk persegi panjang tetapi dengan kaca persegi. Perbedaan terjadi juga pada penambahan *ornament* berupa hiasan batu pada dinding setinggi lebih kurang satu setengah meter dari lantai. Selain itu bagian depan bangunan mengalami perubahan dengan penambahan jendela, sedangkan pada desain awal tidak memiliki jendela. Penambahan pintu masuk yang awalnya hanya satu kemudian menjadi dua buah pintu masuk utama.



Gambar 5.25: Kantor Pos awal tahun 1900an
(media-Kitlv, 2014)



Gambar 5.26 : Kantor Pos sekarang
(Dokumentasi Pribadi, 2014)

E. Rumah Gebernur

Bentuk dasar Rumah Gubernur

Rumah Gubernur terletak pada sisi dalam Benteng Marlborough, melalui sisi bawah Tugu Thomas Parr (lihat gambar 5.27). Rumah kediaman Gubernur ini lebih mengesankan sebagai bangunan yang megah dengan corak arsitektur Eropa. Pilar-pilar besar yang berjajar di sisi depan bangunan mengesankan kekuatan dan kemegahan (lihat gambar 5.28). Dinding-dinding yang tebal dengan bingkai jendela yang lebar merupakan ciri khas bangunan Bangsa Eropa pada masa itu.



Terdapat sebuah rahasia yang tersembunyi dari Rumah Gubernur Jenderal Inggris ini, berupa sebuah jalan rahasia menuju Benteng Marlborough. Pada bagian bawah dari Rumah Gubernur, ada sebuah terowongan bawah tanah yang sering di pakai oleh Sir Thomas Stamford Raffles untuk pergi ke sisi bagian dalam Benteng Marlborough secara diam-diam. Akan tetapi, untuk bisa menuju ke benteng harus melewati bagian sisi bawah Tugu thomas Parr terlebih dahulu. Saat ini sudah tidak bisa lagi melewati terowongan. Sekarang terowongan telah terkubur reruntuhan tanah. Sampai sekarangpun rumah ini masih di jadikan sebagai rumah pribadi bagi Gubernur kota Bengkulu yang sekarang sedang menjabat. Selain itu, terdapat juga beberapa rusa dan kijang yang dipelihara di halaman.

Bentuk Rumah Gubernur saat ini

Setelah kemerdekaan dan terutama setelah ditetapkannya Keresidenan Bengkulu menjadi Provinsi sendiri yang terpisah dari Provinsi Sumatera Selatan, bangunan rumah kediaman Thomas Stamford Raffles setahap demi setahap dipugar. Sekarang bangunan ini dimanfaatkan sebagai Rumah Kediaman Gubernur Bengkulu dan tempat melakukan berbagai aktifitas pemerintahan daerah.



Jadi berdasarkan bahasan di atas maka dapat ditarik kesimpulan tipologi dan karakteristik dari artefak kota tersebut. Presentasi data artefak terkait disajikan dalam *indexs card* dibawah ini. *Indexs card* tersebut dianalisa secara sinkron dengan menggunakan teknik analisa syhchronic reading. Setiap informasi disajikan dalam *indexs card*, dengan format berikut :

<p>Lokasi Artefak Kota</p> <p>Benteng Marlborough</p> 	<p>Denah dan Tampilan Artefak</p>  <p>1</p>
<p>Tipologi Bangunan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Denah menyerupai penampang kura-kura • Pintu lengkung • Jendela lengkung kecuali bangunan tengah dengan jendela persegi panjang • Atap dak kecuali bangunan tengah dengan atap pelana • Dinding memiliki celah-celah berupa celah intai 	<p>Karakteristik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki menara intai pada desain awal • Memiliki parit yang mengelilingi bangunan • Pintu masuk memiliki kolom yang hanya berfungsi sebagai ornamant • Memiliki skala monumental dibandingkan bangunan sekitar

Gambar 5.30: *Indexs card* data tipologi artefak Benteng Marlborough

<p>Lokasi Artefak Kota</p> <p>China Town</p> 	<p>Tampilan Artefak</p> 
<p>Tipologi Bangunan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rumah toko memanjang ke belakang • Dua lantai • Pintu persegi panjang terbuat dari kayu • Jendela persegi panjang dengan jalusi kayu • Atap pelana • Dinding menggunakan bata besar dengan perekat kayu 	<p>Karakteristik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki tympannon/tadah angin • Memiliki lubang ventilasi dengan hiasan terawangan • Memiliki gerbang pintu masuk kawasan dengan warna yang mencolok • Menggunakan struktur rangka kayu

Gambar 5.31: *Index card* data tipologi artefak China Town

<p>Lokasi Artefak Kota</p> <p>Tugu Thomas Parr</p> 	<p>Tampilan Artefak</p> <div data-bbox="1570 313 1665 423">3</div> 
<p>Tipologi Bangunan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Denah segi delapan • Pintu lengkung • Atap bentuk kubah 	<p>Karakteristik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Terdapat List dibawah atap • Delapan pilar yang besar tetapi hanya berfungsi sebagai ornamen

Gambar 5.32: *Indexs card* data tipologi artefak Tugu Thomas Parr

<p>Lokasi Artefak Kota Kantor Pos</p> 	<p>Tampilan Artefak</p> <div data-bbox="1577 315 1673 423">4</div> 
<p>Tipologi Bangunan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pintu persegi panjang terbuat dari kayu • Jendela persegi panjang berdaun tunggal terbuat dari kayu dan kaca • Atap perisai • Dinding polos 	<p>Karakteristik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki ventilasi yang lebar dan banyak untuk sirkulasi udara • Ornamen pada dinding berupa hiasan dari batu setinggi 1,5 meter

Gambar 5.33: *Index card* data tipologi artefak Kantor pos

<p>Lokasi Artefak Kota</p> <p>Rumah Gubernur</p> 	<p>Tampilan Artefak</p>  <div data-bbox="1587 313 1688 427">5</div>
<p>Tipologi Bangunan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Denah simetris, satu lantai • Pintu lebar • Jendela persegi panjang dengan bukaan yang lebar • Atap perisai • Dinding tebal dan masif 	<p>Karakteristik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki terowongan yang menghubungkan ke Benteng Marlborough • Memiliki ornamen berupa pilar-pilar yang besar disisi depan bangunan • Memiliki skala monumental dibandingkan bangunan sekitar

Gambar 5.34: *Index card* data tipologi artefak Rumah Gubernur

Berdasarkan index card diatas maka dapat diketahui rangkuman tipologi dari artefak kota dengan cara menyimpulkan hasil analisa setiap index card. Proses ini dilakukan dengan menggunakan tabel sebagai alat bantu. Berikut adalah tabel kesimpulan yang didapat dari hasil pembacaan index card yang sudah didapat pada lokasi penelitian.

Tabel 5.2 Tabel kesimpulan tipologi dari artefak kota pada pusat kota lama Bengkulu

Keterangan	Benteng Marlborough	Kampung China	Tugu Thomas Parr	Kantor Pos	Rumah Gebernur
Denah	Denah menyerupai penampang kura-kura 	Denah persegi panjang dua lantai 	Denah segi delapan 	Denah persegi panjang 	Denah simetris, satu lantai 
Pintu	Pintu Lengkung 	Pintu persegi panjang terbuat dari kayu 	Pintu Lengkung 	Pintu persegi panjang terbuat dari kayu 	Pintu lebar 

Jendela	Jendela lengkung kecuali bagian tengah 	Jendela persegi panjang dengan jalusi kayu 	Jendela persegi panjang berdaun tunggal 	Jendela persegi panjang dengan bukaan yang lebar 	
Atap	Atap dak kecuali bangunan tengah dengan atap pelana 	Atap pelana 	Atap bentuk kubah 	Atap perisai 	Atap perisai 
Dinding	Dinding memiliki celah intai dan juga menara intai 	Dinding menggunakan bata besar 	Dinding polos 	Dinding tebal dan masif 	

Ornamen	Memiliki parit yang mengelilingi bangunan 	Memiliki tympanon atau tadah angin 	List dibawah atap 	Memiliki ventilasi yang lebar dan banyak untuk sirkulasi udara 	Memiliki terowongan yang menghubungkan ke Benteng Marlborough 
	Memiliki skala monumental dibandingkan bangunan sekitar 	Memiliki lubang ventilasi dengan hiasan terawang 	Memiliki delapan pilar yang besar 	Ornamen pada dinding berupa hiasan batu setinggi 1,5 meter 	Memiliki ornamen berupa pilar-pilar besar disisi depan bangunan 
		Memiliki pintu gerbang dan penggunaan warna yang mencolok 			Memiliki skala monumental dibandingkan bangunan sekitar 

Berdasarkan hasil analisa tampilan tipologi artefak tabel 5.2 tersebut maka dapat disimpulkan terdapat tiga tipologi artefak yang ada. Pertama, artefak yang memiliki tipologi bangunan dengan gaya *colonial* .Berdasarkan kajian teori dan pemahaman pada bab 2 diketahui tipologi arsitektur colonial yaitu memiliki ciri denah simetris dengan pilar pada serambi depan dan belakang. Pilar menjulang ke atas terdapat gevel diatas serambi depan atau belakangnya. Menggunakan atap perisai, terdapat tower pada bangunan, penggunaan dormer pada bangunan dan memiliki ventilasi yang lebar dan tinggi sebagai penyesuaian terhadap iklim tropis basah dan antisipasi hujan dan sinar matahari, massif dan megah. Artefak yang memiliki ciri tipologi arsitektur *colonial* tersebut adalah Benteng Marlborough, Tugu Thomas Parr dan Rumah Gubernur.

Yang kedua adalah tipologi bangunan tradisional masyarakat Bengkulu. Bangunan menggunakan atap perisai atau pelana, memakai banyak unsur kayu didalam bangunan. Skala yang digunakan menyesuaikan dengan lingkungan, memiliki banyak bukaan. Artefak yang termasuk kedalam tipologi tersebut adalah kantor pos.

Ketiga adalah bangunan yang memiliki tipologi arsitektur china yang memiliki ciri yaitu memiliki courtyard atau ruang terbuka, penekanan pada bentuk atap yang khas diantaranya atap pelana dengan ujung yang melengkung keatas, menggunakan konstruksi kayu, penggunaan warna yang khas, memiliki pintu gerbang sebagai penanda kawasan. Artefak yang memiliki tipologi arsitektur china yaitu rumah-rumah yang ada di Kampung China. Dari hasil analisa synchronic reading yang dilakukan maka dapat disimpulkan artefak kota yaitu artefak yang memiliki unsur karya seni berupa kekhasan, keunikan, kualitas dan memori berdasarkan kriteria Rossi adalah semua tipologi yang ada baik tipologi arsitektur *colonial*, China maupun traditional. Semua artefak tersebut memiliki kekhasan, keunikan, kualitas dan memori.

B. Identifikasi Elemen Kota pada Pusat Kota Lama Bengkulu

Satu, analisa *diachronic reading*

Analisa *diachronic reading* pada elemen utama pusat kota lama Bengkulu bertujuan untuk menelusuri keberadaan dari elemen utama yang ada. Elemen utama tersebut berdasarkan kriteria Rossi meliputi perumahan, pusat kegiatan dan sirkulasi. Dari hasil analisa ini akan dapat diketahui elemen utama yang mengikuti perkembangan kota dari waktu ke waktu.



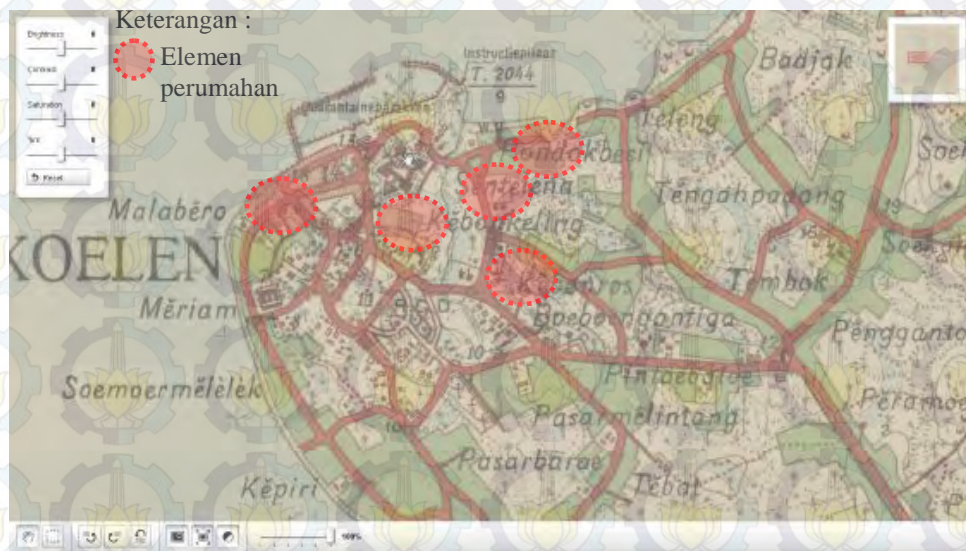
Gambar 5.35 : Peta Bengkulu 1894 (media-Kitlv digambar ulang, 2014)



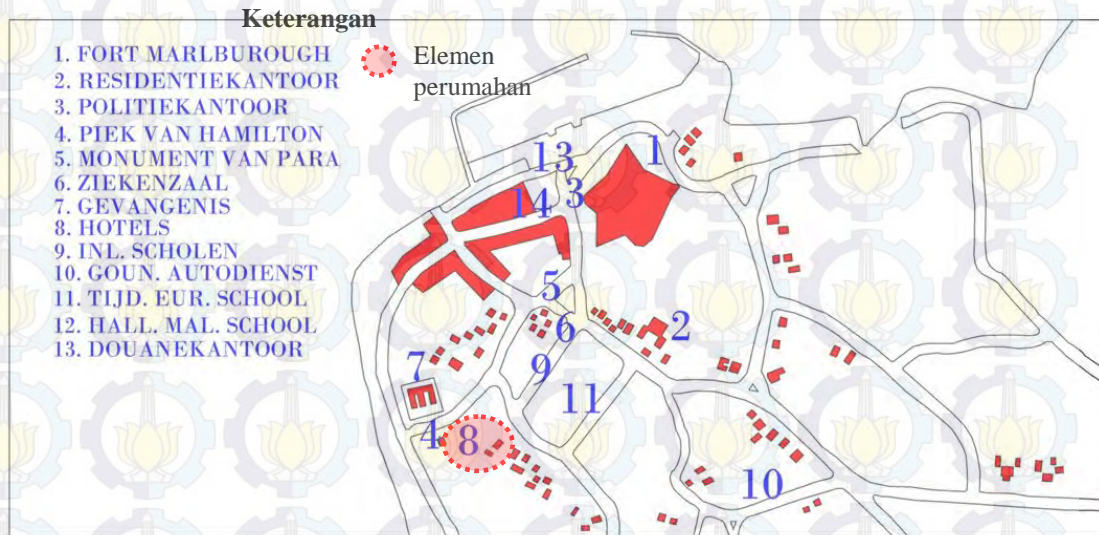
Gambar 5.36 : Peta Bengkulu 1894 (media-Kitlv, 2014)

Berdasarkan peta tahun 1894 (lihat gambar 5.35), terdapat beberapa elemen utama kota. Elemen itu terdiri dari perumahan, pusat kegiatan dan sirkulasi. Elemen perumahan yang terdapat pada saat itu adalah *Residentie Berau* dan *Residentie Lois* (lihat gambar angka 4&5). Elemen pusat kegiatan yang ada adalah *hospital* atau rumah sakit (lihat gambar angka 2). Sirkulasi berupa struktur jalan telah terbentuk sejak awal kedatangan Inggris. Dilihat dari pola jalan yang ada diidentifikasi sebagai pola jalan dengan bentuk kurvalinear. Pola kurvalinear adalah konfigurasi massa bangunan dan ruang secara linear (lurus-menerus). Pola *kurvalinear* menyesuaikan dengan kondisi geografi kawasan yaitu pada pesisir pantai. Selain kurvalinear kawasan ini juga menggunakan pola angular. Pola angular yaitu konfigurasi oleh massa dan ruang secara menyiku. Pola angular pada kawasan ini memiliki keunikan berupa setiap pertemuan sikunya selalu ditandai dengan *node* ditengahnya. *Node* utama yang menegaskan pusat kotanya.

Selain itu, pola jalan membentuk kota menjadi bentuk *constellation* (konstelasi) yaitu rangkaian ukuran blok kota yang hampir sama dalam jarak yang dekat. Pola jalan yang dihasilkan kawasan ini pada zaman kolonial bersifat heterogen dimana ada dua atau lebih pola penataan khususnya penataan jalan. Hal tersebut menandakan kalau pada pusat kota lama Bengkulu ini merupakan kota hasil bentukan bukan kota yang terbentuk dengan sendirinya.

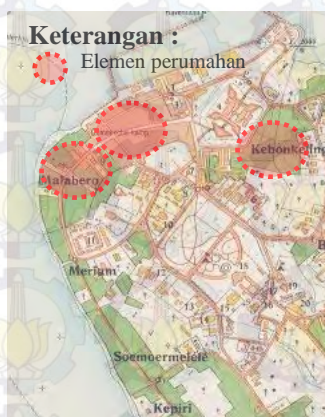


Gambar 5.37 : Peta Bengkulu 1914 (media-Kitlv)



Gambar 5.38 : Peta Bengkulu 1914 (media-Kitlv digambar ulang, 2014)

Bila dilihat dari peta 1914 (lihat gambar 5.38) pusat kota lama Bengkulu ini telah mengalami perkembangan dalam hal bangunan yang terbangun. Tetapi dalam perkembangan kota yang berhubungan dengan sirkulasi khususnya jalan tidak mengalami perkembangan. Jalan yang ada merupakan jalan bentukan Inggris dulu dan tidak mengalami perubahan, hanya penduduk dan perumahan yang semakin padat. Elemen kota yang ada berdasarkan peta tahun 1914, meliputi elemen perumahan yaitu kampung Pondok Besi, Sentelena, Kebon Keeling, Malabero dan Kebon Ros yang berada diwilayah penelitian. Sedangkan untuk elemen pusat kegiatan yaitu hotel yang ditunjukkan oleh nomer 8 (delapan) (lihat gambar 5.38).



Gambar 5.39: Peta Bengkulu 1924 (media-Kitlv, 2014)



Gambar 5.40: Peta Bengkulu 1924 (media-Kitlv digambar ulang, 2014)

Bila dilihat dari peta tahun 1924 (lihat gambar 5.39 dan 5.40) tidak banyak mengalami perbedaan dengan tahun 1914. Yang membedakan yaitu pada elemen utama perumahan hanya tinggal kampung Malabero, Kebon Keeling dan kampung China yang ada dipeta.



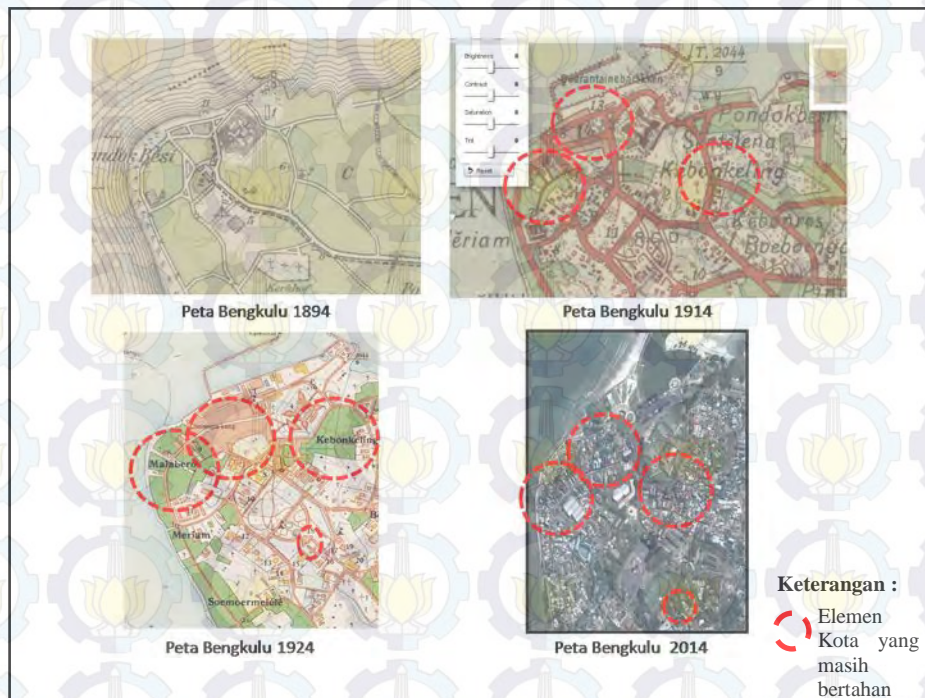
Gambar 5.41 : Peta Bengkulu 2014 (Google Maps, 2014)



Gambar 5.42: Peta Bengkulu 2014 (Google Maps digambar ulang, 2014)

Sedangkan pada saat sekarang berdasarkan peta tahun 2014 (lihat gambar 5.41 dan 5.42) elemen utama yang masih ada saat ini yaitu untuk perumahan hampir sama dengan peta sebelumnya. Perumahan tersebut adalah kampung China, kampung Malabero dan Kebun Keling. Sekarang kawasan ini sudah tidak lagi menjadi kota pelabuhan. Pelabuhan telah berubah fungsi menjadi objek wisata pantai. Selain itu kawasan juga tidak lagi menjadi pusat perdagangan, pecinannya sekarang telah mengalami penurunan kualitas dan fungsinya. Pemerintahan juga tidak lagi berada di kawasan ini. Pusat kota dipindahkan ke kawasan yang terkenal dengan nama kawasan Suprpto. Kawasan Suprpto merupakan kawasan perdagangan dan pemerintahan saat ini. Pola kota tidak lagi mengikuti pola peninggalan Inggris. Sekarang jalan utamanya menggunakan pola linear.

Jadi dapat disimpulkan bahwa elemen utama yang mengikuti perkembangan kota dari waktu ke waktu dan masih ada sampai sekarang adalah Kampung China, Kampung Malabero dan Kebon Keeling dengan pola jalannya berupa bentuk *constellation* (konstelasi) yang tetap dipertahankan dikawasan ini. Pola jalannya masih sama seperti awal terbentuknya pusat kota lama Bengkulu ini. Sedangkan pusat kegiatan hampir semuanya telah hilang (lihat gambar 5.43).

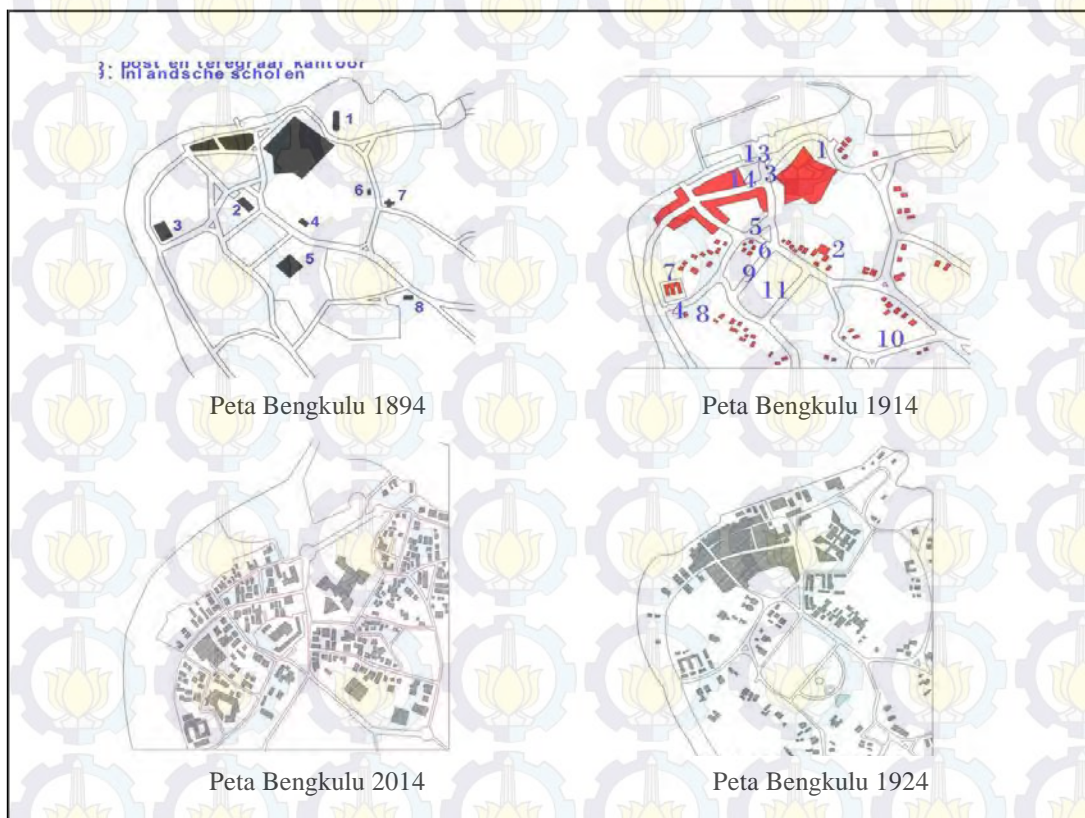


Gambar 5.43 : Kebon Keeling, Kampung China dan Kampung Malabero merupakan elemen utama yang masih ada sampai sekarang. (Hasil Analisa, 2014)

C. Identifikasi Struktur Artefak Kota Pada Pusat Kota Lama Bengkulu

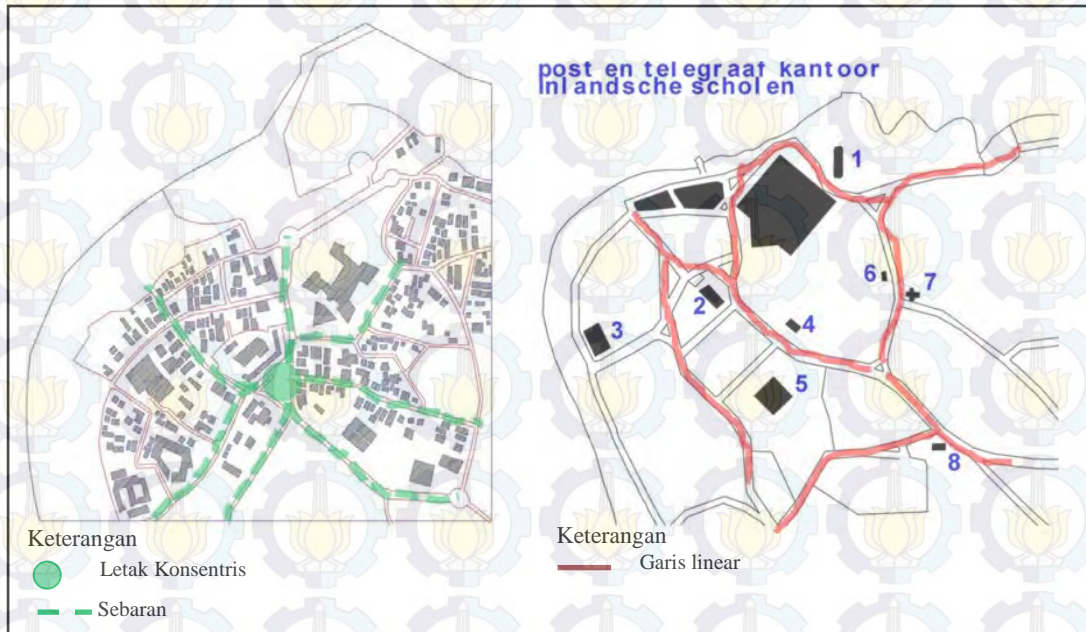
Satu, Analisa morfologi kota

Analisa *urban morfologi* untuk memahami struktur artefak kota serta keterkaitannya dengan artefak kota dan elemen kota. Studi morfologi adalah mendeskripsikan bentuk suatu *urban artefact* (rossi, 1986). Untuk mengetahui bentuk suatu arsitektural kawasan dapat diketahui dengan analisis *figure ground* (Trancik, 1986). Hal yang diidentifikasi pada struktur artefak kota ini yaitu *street*, *land use* dan *building fabric*. Hasil analisa morfologi ini dapat diketahui karakteristik sesungguhnya struktur kota pada pusat kota lama Bengkulu. Fokus untuk analisa struktur artefak kota adalah artefak kota dan elemen kota yang memiliki keterkaitan dengan kota. Dari hasil analisa sebelumnya, diketahui tipe sesungguhnya yang menjadi karakteristik pusat kota lama Bengkulu.



Gambar 5.44 : Peta Bengkulu 1894, 1914, 1924 dan 2014 (media-Kitlv digambar ulang, 2014)

Berdasarkan gambar diatas (lihat gambar 5.44) dapat dilihat bahwa kawasan kota lama Bengkulu dalam perkembangannya memiliki pola kawasan yang bersifat heterogen. Pola heterogen adalah pola dimana dua atau lebih pola berbenturan. Pola penataan kawasan yang ada pada kawasan kota lama Bengkulu ini yaitu pola kurvalinear dan radial konsentris. Hal tersebut dapat dilihat lebih detail pada gambar 5.45 dan 5.46.



Gambar 5.45 : pola tektur kota radial konsentris (Analisa, 2014)

Gambar 5.46 : pola tektur kota kurvalinear (Analisa, 2014)

Bila dilihat dari keterkaitan antara kawasan dengan artefak maka dapat disimpulkan posisi tugu Thomas Parr menjadi sentral pada kawasan (lihat gambar 5.47). Hal ini menjadikan tugu Thomas Parr mempunyai potensi besar untuk menjadi identitas kawasan. Sedangkan Benteng Marlborough meskipun dilihat dari skala Bangunan sangat dominan bersama dengan rumah Gubernur tetapi ketika dilihat pada kawasan, Tugu Thomas Parr yang menjadi sentral dan strategis pada kawasan. Tugu Thomas Parr menjadi pusat dari persebaran. Letaknya yang strategis berada di tengah artefak yang ada mempunyai potensi dikembangkan seperti Monumen Tugu di Jogjakarta. Monumen tersebut menjadi iconnya Jogja dan tempat tujuan wisata di Jogja secara tidak langsung. Tugu Thomas Parr mempunya potensi untuk seperti itu

karena secara morfologi kota memberikan karakter pada kawasan pusat kota lama Bengkulu.



Gambar 5.47 : posisi tugu Thomas Parr menjadi sentral dan strategis pada kawasan (Hasil analisa, 2014)

4.2.2. Kesimpulan Hasil Analisa Artefak, Elemen dan Struktur Artefak Kota pada pusat kota lama Bengkulu dengan referensi Rossi

Pertama, Hasil Analisa Artefak :

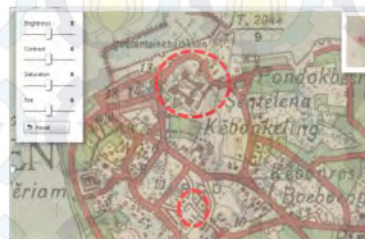
Sejarah

Kriteria Sejarah :

Bagian dari sejarah yang masih bisa dirasakan keberadaannya hingga saat ini : propelling elemen yaitu artefak kota yang masih dirasakan utuh dan memiliki fungsi vital dan pathological elements yaitu bentuk fisik dapat dirasakan meskipun tidak utuh, tidak memiliki fungsi vital.



Peta Bengkulu 1894



Peta Bengkulu 1914



Peta Bengkulu 1924



Peta Bengkulu 2014

Keterangan :

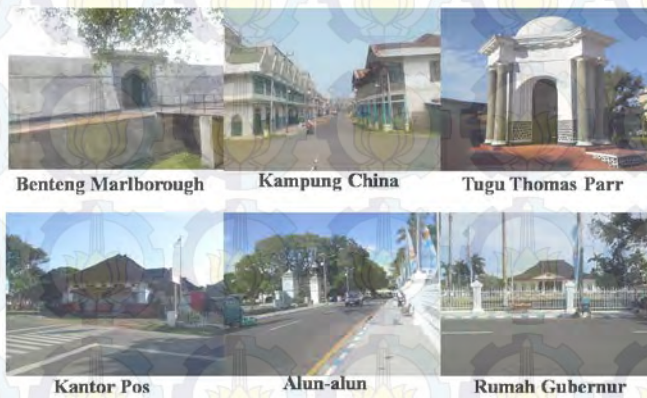
Artefak
Permanence

Hasil :

Benteng Marlborough dan Rumah Gubernurlah yang mengikuti perkembangan kota dari waktu ke waktu karena mereka ada sejak dari awal perkembangan kota hingga sekarang. Benteng Marlborough dan Rumah Gubernur merupakan artefak yang *permanencess* dimana keberadaannya masih bisa dirasakan sampai. Benteng Merlborough tergolong *phatological element* yaitu bentuk masih utuh tetapi tidak memiliki fungsi vital lagi sekarang. Sedang rumah gubernur tergolong *propelling elemen* yaitu bentuk masih utuh dan memiliki fungsi vital hingga sekarang berfungsi sebagai rumah kediaman gubernur Bengkulu.

Pekerjaan seni :**Kriteria Pekerjaan Seni :**

Pekerjaan seni menurut rossi yaitu yang memiliki keunikan, kualitas, memory dan tipologi

**Hasil :**

Terdapat tiga tipologi artefak yang ada. Pertama, artefak yang memiliki tipologi bangunan dengan gaya *colonial*. Berdasarkan kajian teori dan pemahaman pada bab 2 diketahui tipologi arsitektur colonial yaitu memiliki ciri denah simetris dengan pilar pada serambi depan dan belakang. Pilar menjulang ke atas terdapat gevel diatas serambi depan atau belakangnya. Menggunakan atap perisai, terdapat tower pada bangunan, penggunaan dormer pada bangunan dan memiliki ventilasi yang lebar dan tinggi sebagai penyesuaian terhadap iklim tropis basah danantisipasi hujan dan sinar matahari, massif dan megah. Artefak yang memiliki ciri tipologi arsitektur *colonial* tersebut adalah Benteng Marlborough, Tugu Thomas Parr dan Rumah Gubernur.

Yang kedua adalah tipologi bangunan tradisional masyarakat Bengkulu. Bangunan menggunakan atap perisai atau pelana, memakai banyak unsur kayu didalam bangunan. Skala yang digunakan menyesuaikan dengan lingkungan, memiliki banyak bukaan. Artefak yang termasuk kedalam tipologi tersebut adalah kantor pos.

Ketiga adalah bangunan yang memiliki tipologi arsitektur china yang memiliki ciri yaitu memiliki courtyard atau ruang terbuka, penekanan pada bentuk atap yang khas diantaranya atap pelana dengan ujung yang melengkung keatas, menggunakan konstruksi kayu, penggunaan warna yang khas, memiliki pintu gerbang sebagai penanda kawasan. Artefak yang memiliki tipologi arsitektur china yaitu rumah-rumah yang ada di Kampung China. Dari hasil analisa synchronic reading yang dilakukan maka dapat disimpulkan artefak kota yaitu artefak yang memiliki unsur karya seni berupa kekhasan, keunikan, kualitas dan memori berdasarkan kriteria Rossi adalah semua tipologi yang ada baik tipologi arsitektur *colonial*, China maupun traditional. Semua artefak tersebut memiliki kekhasan, keunikan, kualitas dan memori.

Kedua, Hasil Analisa elemen Kota

Elemen utama

Kriteria Elemen Utama :

perumahan, pusat kegiatan, sirkulasi yang mengikuti perkembangan kota dari waktu ke waktu.



Peta Bengkulu 1894



Peta Bengkulu 1914



Peta Bengkulu 1924



Peta Bengkulu 2014

Keterangan :

 Elemen yang masih bertahan

Hasil :

Elemen utama yang mengikuti perkembangan kota dari waktu ke waktu dan masih ada sampai sekarang adalah elemen perumahan yang terdiri dari Kampung China, Kampung Malabero dan Kebon Keeling. Elemen sirkulasi dengan pola jalan bentuk *constellation* tetap dipertahankan dikawasan. Pola jalan masih sama seperti awal terbentuknya pusat kota lama Bengkulu. Sedangkan elemen pusat kegiatan hampir semuanya telah hilang.

Ketiga, Hasil Analisa Struktur Artefak Kota

Struktur Artefak Kota

Kriteria Struktur Artefak Kota :

Morfologi kota yang terdiri dari bentuk kota dan kepadatan.



Keterangan :

● Pusat Konsentris



Hasil :

Bila dilihat keterkaitan antara kawasan dengan artefak maka posisi tugu Thomas Parr menjadi sentral pada kawasan. Hal ini menjadikan peninggalan kota yaitu tugu Thomas Parr mempunyai potensi besar untuk menjadi identitas kawasan. Sedangkan Benteng Marlborough meskipun dilihat dari skala Bangunan sangat dominan bersama dengan rumah Gubernur tetapi ketika dilihat pada kawasan Tugu Thomas Parr menjadi sentral dan strategis.

Keempat, Hasil analisa artefak, elemen dan struktur artefak kota

Hasil :

Jadi berdasarkan kesimpulan hasil analisa dari artefak, elemen, dan struktur artefak kota maka didapat hasilnya dari kriteria artefak yang memenuhi artefak yang permanences adalah benteng Marlborough dan rumah gubernur. Sedangkan yang memenuhi kriteria artefak sebagai pekerjaan seni adalah semua artefak yang ada. Elemen kota yang mengikuti perkembangan kota dari waktu ke waktu adalah elemen perumahan yaitu Kampung China, Kampung Malabero dan Kebon Keeling. Sedangkan sirkulasi berupa pola jalan yaitu pola consentelation yang masih tetap dipertahankan. Struktur artefak kota yang memenuhi kriteria adalah tugu Thomas parr ketika artefak dilihat dari kawasan. Jadi dapat disimpulkan dari sudut tinjau kriteria Rossi maka yang memenuhi kriteria Rossi adalah Benteng Marlborough, Rumah Gubernur dan Tugu Thomar Parr. Sedangkan untuk sirkulasi hanya memenuhi kriteria untuk elemen kota tetapi tidak memenuhi kriteria pada artefak dan struktur artefak kota.

5.3. Analisa dengan Referensi Trancik

5.3.1. Identifikasi *Place* Pada Pusat Kota Lama Bengkulu

Untuk mengidentifikasi *place* pada pusat kota lama Bengkulu dilakukan dengan menggunakan teknik analisa *cognitive mapping*. *Cognitive mapping* yaitu cara menganalisa dengan memproses informasi spasial dan persepsi masyarakat terhadap lingkungan ke dalam peta. Menurut Stea (1974) *cognitive mapping* sebagai proses fundamental, bagaimana informasi spasial diperoleh, ditransformasikan dan diaplikasikan pada lingkungan fisik. Data diperoleh dari hasil observasi dan dapat ditambah dari hasil wawancara, tetapi pada penelitian ini hanya menggunakan data dari hasil observasi sedangkan wawancara hanya untuk menegaskan hasil obeservasi dilapangan. Identifikasi terhadap *place* pada pusat kota lama Bengkulu ini khusus dengan kriteria kontekstual menggunakan teknik analisa *synchronic reading* yang dibantu *indexs card* untuk membandingkan dan melihat bangunan sekitar.

Satu, Analisa *Cognitive Mapping*

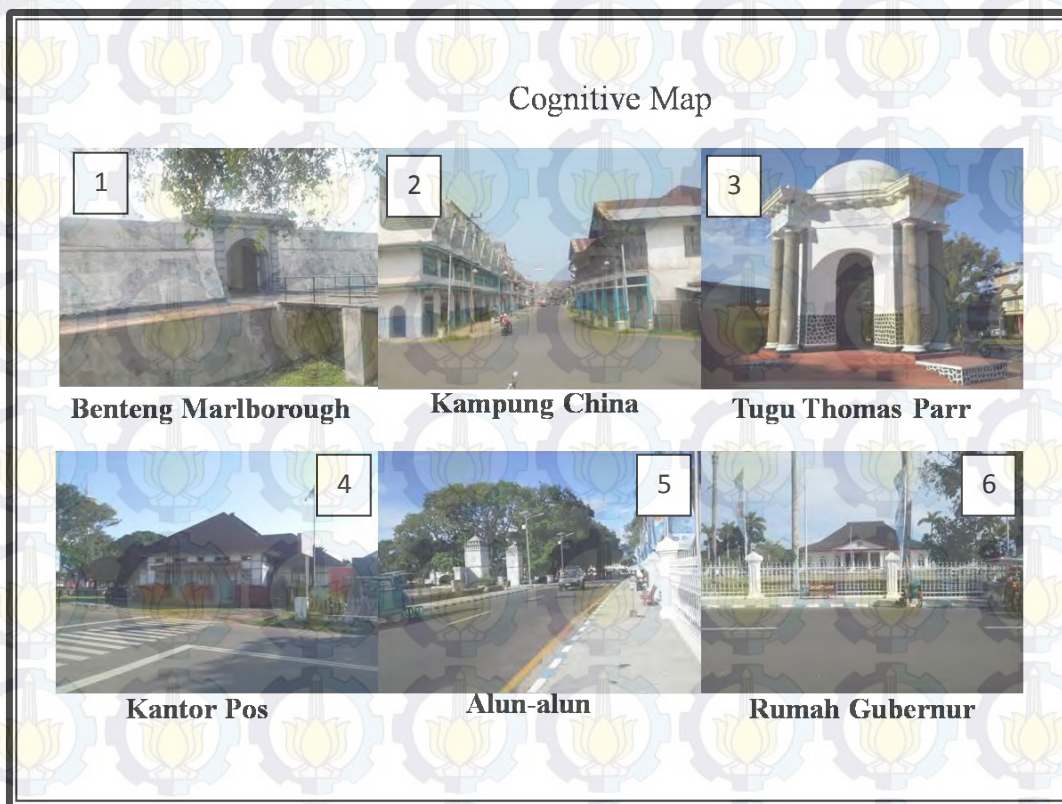
Analisa *cognitive mapping* bertujuan untuk mengidentifikasi *place* pada pusat kota lama Bengkulu. *Place* yang dilihat adalah *place* yang memiliki keterkaitan dengan peninggalan sejarah yang ada di lokasi penelitian. Analisa *cognitive mapping* melihat *place* dari aspek sejarah, dan masyarakat. Berdasarkan hasil observasi peneliti di lapangan yang dikombinasikan dengan wawancara dengan penduduk sekitar. Wawancara dilakukan hanya untuk menegaskan hasil dari observasi dilapangan terhadap masyarakat yang ada di kawasan dan masyarakat sekitar lokasi penelitian. Data hasil observasi dilapangan mengenai aspek sejarah, kebutuhan, tradisi dan aktifitas masyarakat pada lokasi penelitian, kemudian diterjemahkan dalam peta kognisi (*cognitive map*) dan dideskripsikan oleh peneliti.

Satu, Aspek Sejarah

Observasi dilapangan dilakukan untuk melihat peninggalan sejarah yang masih ada pada pusat kota lama Bengkulu serta kondisinya pada saat sekarang. Sedangkan wawancara dilakukan masyarakat sekitar yang ada dilokasi penelitian dengan menanyakan informasi seputar peninggalan sejarah yang diketahui oleh masyarakat. Dari hasil observasi dan informasi dari masyarakat diketahui

peninggalah sejarah yang masih ada pada lokasi penelitian meliputi : Benteng Marlborough, China Town, tugu Thomas Parr, kantor pos, alun-alun dan rumah dinas gubernur. Untuk lebih jelasnya tentang keberadaan peninggalan sejarah dapat dilihat pada gambar 4.41.

Benteng Marlborough merupakan benteng peninggalan Inggris yang masih ada saat sekarang (lihat gambar 5.48 dan 5.49). Kondisi benteng masih dalam keadaan baik dan berdiri kokoh di tepi pantai Bengkulu. Secara umum benteng ini berdenah segi empat dan menyerupai kura-kura. Benteng ini merupakan benteng pertahanan Inggris pada zamannya. Saat sekarang benteng ini menjadi benda cagar budaya yang dilindungi oleh pemerintah dan menjadi salah satu objek wisata yang ada di Bengkulu.



Gambar 5.48 : Peninggalan Sejarah yang masih ada sekarang. (Observasi Lapangan, 2014)



Gambar 5.49: Peninggalan Sejarah yang masih ada sekarang. (Observasi Lapangan, 2014)

Kampung China merupakan kampung yang dihuni oleh etnik Tionghoa. Kampung China ini berdiri sejak masa *colonial* Inggris. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan masih berdirinya tinggalan-tinggalan arkeologi di kawasan tersebut yang berupa rumah tinggal yang mempunyai arsitektur China. Keadaan Kampung China sekarang ini sangat memprihatinkan, terjadi penurunan kualitas lingkungan. Dulunya Kampung China ini merupakan tempat yang ramai dan menjadi pusat perdagangan pada masanya. Sekarang sepi hanya menyisakan beberapa bangunan tua dengan gaya Arsitektur China.

Tugu Thomas Parr merupakan bangunan monumental untuk memperingati Thomas Parr, Residen EIC yang tewas dibunuh oleh rakyat Bengkulu. Menurut catatan sejarah, bangunan ini didirikan pada tahun 1808. Tugu Thomas Parr ini sebagai salah satu ikon kota Bengkulu. Hampir mirip dengan Monumen Tugu yang ada di kota Yogyakarta. Monumen ini pun menyimpan nilai historis yang sangat tinggi. Pembangunan monumen ini dilakukan oleh Pemerintah Inggris sebagai penghormatan sosok seorang Thomas Parr di kota Bengkulu. Thomas Parr sendiri adalah seorang residen yang bertindak sangat kejam kepada rakyat Bengkulu. Tokoh ini pulalah yang menjalankan sistem tanam paksa di tanah Bengkulu. Sering kali monumen ini disebut dengan nama Kuburan Bulek oleh masyarakat setempat. Bagi masyarakat Bengkulu sendiri, bangunan tugu ini memiliki nilai historis yang sangat penting. Bukan sebagai lambang kekejaman sosok Thomas Parr, melainkan sebagai penghargaan para pejuang yang telah melakukan perjuangan dalam melawan Inggris.

Gedung Kantor Pos terletak di sekitar gubernuran, diapit oleh pasar baru dan Tugu Thomas Parr, sekitar 300 meter dari Benteng Marlborough. Dilihat dari model dan gaya bangunannya diperkirakan bangunan tersebut dibangun pada akhir abad XIX dan awal abad XX pada masa pemerintahan Kolonial Belanda. Dugaan tersebut diperkuat oleh laporan Van Der Vinne tahun 1843, yang tidak menyebutkan keberadaannya di Bengkulu pada saat itu. Kondisi kantor pos saat ini masih terawat dengan baik meskipun telah mengalami beberapa kali pemugaran. Tetapi hingga sekarang kantor pos masih difungsikan sebagai kantor pos yang melayani surat-menyurat masyarakat sekitar.

Alun-alun dan Rumah Gubernur sudah ada sejak zaman *colonial* Inggris. Rumah ini dulunya merupakan rumah kediaman Gubernur Inggris Sir Stanford Raffles. Sedangkan alun-alun dibangun bersamaan dengan pembangunan rumah Gubernur. Sampai sekarang rumah Guberbur masih difungsikan sebagai rumah dinas kediaman Gubernur Bengkulu. Alun-alun di depan kediaman Gubernur cukup ramai didatangi oleh masyarakat sekitar pada sore hari hanya untuk sekedar bersantai. Tapi desain alun-alun yang direnovasi oleh pemerintah Bengkulu sangat kontras dengan rumah Gubernur dan lingkungan sekitar.

Dua, Aspek Masyarakat

Place yang dilihat adalah *place* yang ada disekitar peninggalan sejarah di lokasi penelitian. *Place* ini ditinjau dari aspek masyarakat meliputi kebutuhan masyarakat, tradisi masyarakat, dan aktifitas masyarakat serta keterkaitannya dengan peninggalan sejarah.

Mulai dari Benteng Marlborough, hasil pengamatan yang dilakukan terhadap *place* yang terbentuk disekitar benteng. Dari hasil observasi diketahui bahwa benteng sudah tidak berfungsi lagi sebagai benteng pertahanan. Meskipun demikian benteng masih dikunjungi dan terdapat aktifitas masyarakat disekitarnya. Benteng banyak dikunjungi masyarakat untuk berwisata, baik masyarakat sekitar Bengkulu maupun luar Bengkulu yang berwisata kesini. Masyarakat yang datang ingin menyaksikan dan mengetahui secara langsung bukti sejarah perjuangan rakyat Bengkulu. Banyaknya masyarakat yang berkunjung ke tempat ini sehingga timbul aktifitas ekonomi masyarakat sekitar yang memamfaatkannya dengan menjajakan makanan disekitar Benteng. Selain itu lokasi benteng yang berada di tepi teluk Bengkulu menjadikan benteng menjanjikan pemandangan yang menarik, selain wisata terhadap benteng itu sendiri. Hasil pengamatan tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 5.50: Aktivitas Ekonomi di Sekitar Benteng (Observasi Lapangan, 2014)



Gambar 5.51 : Aktivitas Wisata atau Bersantai di Sekitar Benteng (Observasi Lapangan, 2014)

Pengamatan selanjutnya pada *China Town* (Kampung China) yang letaknya tidak berjauhan dari Benteng Marlborough. Kampung China saat ini dari hasil observasi dilapangan diketahui bahwa sedikit sekali aktifitas yang ada. Pertokoan yang ada di Kampung China hanya buka pada pagi hari saja. Pada sore dan menjelang malam aktifitas sudah tidak ada (lihat gambar 5.52). Pertokan yang buka hanya sebagian kecil saja. Kawasan yang dulunya ramai kini sepi dan minim kegiatan. Dari hasil pengamatan pada kawasan telah terjadi penurunan kualitas dan fungsi lingkungan. Ruko yang ada terutama ruko yang umurnya sudah tua tidak berfungsi untuk aktifitas perdagangan tetapi berubah fungsi menjadi tempat sarang burung wallet. Hal ini menyebabkan kawasan ini menjadi semakin sepi dari aktifitas masyarakat.



Gambar 5.52: Aktivitas Masyarakat yang ada di Kampung China (Observasi Lapangan, 2014)

Pengamatan selanjutnya dilanjutkan ke kawasan Tugu Thomas Parr. Dari pengamatan pada tugu Thomas Parr didapat bahwa aktifitas masyarakat yang ada sangat sedikit bahkan hampir tidak ada. Tetapi aktifitas yang banyak terdapat pada

Pasar Barukoto. Menurut masyarakat setempat dulunya pasar ini jauh lebih ramai dari sekarang. Aktivitas yang dilakukan merupakan aktivitas ekonomi. Sedangkan pada Tugu Thomas Parr sendiri minim aktivitas. Tidak banyak masyarakat yang datang berkunjung kesini (lihat gambar 5.53). Dilihat dari kebutuhan masyarakat terutama kebutuhan terhadap bangunan peninggalan sejarah, Tugu Thomass Parr ini tidak terlalu *significant* meskipun bangunan ini telah ditetapkan sebagai benda cagar budaya yang mempunyai nilai sejarah oleh pemerintah dan dijadikan sebagai objek wisata di kota Bengkulu. Kondisi tugu Thomas parr dilihat dari lokasinya sangat strategis dan bisa dijadikan tempat keramaian seperti halnya Monumen Tugu di Jogjakarta.



Gambar 5.53 : Sepi dari Aktivitas Masyarakat di Sekitar Tugu Thomas Parr (Observasi Lapangan, 2014)

Setelah melakukan pengamatan terhadap Tugu Thomass Parr kemudian pengamatan selanjutnya adalah *place* yang terdapat pada kantor pos peninggalan dari zaman Belanda. Letak kantor pos ini berada tepat disamping tugu Thomas Parr. Sampai saat ini kantor pos masih melayani kebutuhan masyarakat sekitar untuk surat-menyerat. Aktivitas yang terjadi di kantor pos adalah aktivitas pelayanan jasa pos. Masyarakat berdatangan ke kantor pos pada saat jam kerja. Ketika sore hari dimana jam kerja telah usai maka aktivitas yang ada pun menjadi berkurang bahkan hilang (lihat gambar 5.54). Kantor pos ini memenuhi kabutuhan masyarakat akan pelayanan jasa pos sehingga menyebabkan aktivitas masyarakat terjadi disini.



Gambar 5.54: Kantor Pos Sebagai Tempat Pelayanan Jasa Pos Masyarakat (Observasi Lapangan, 2014)

Setelah kantor pos pengamatan dilanjutkan pada alun-alun kota lama. Alun-alun ini menjadi salah satu *place* yang diamati. Alun-alun didesain Pemkot dengan desain yang kontras dengan lingkungan sekitar. Alun-alun yang bernilai sejarah dan telah ada sejak zaman *colonial* Inggris menjadi berkurang kekhasannya. Aktivitas masyarakat terjadi disini mengingat fungsi alun-alun sebagai tempat berkumpulnya masyarakat atau hanya untuk tempat bersantai. Menurut masyarakat yang ada ketika dilakukan observasi mereka datang kesini hanya sekedar bersantai terutama saat ramai disore hari sambil membawa anak mereka. Karena banyaknya masyarakat yang datang kesini untuk bersantai menyebabkan aktifitas ekonomipun terbentuk. Banyak pedagang yang menjajakan dagangannya mulai dari makanan dan mainan.

Yang menarik disini aktifitas yang terbentuk juga berkaitan dengan Rumah Gubernur yang berada tepat didepan alun-alun. Pada halaman Rumah Gubernur terdapat banyak rusa yang berkeliaran. Masyarakat yang datang ke alun-alun salah satu alasannya adalah membawa anaknya untuk melihat dan memberi makan rusa yang ada disekitar rumah kediaman Gubernur. *Place* yang terbentuk karena aktifitas dan tradisi masyarakat yang suka duduk-duduk santai berkumpul di sekitar alun-alun (lihat gambar 5.55).

Menurut masyarakat sekitar, alun-alun ini juga menjadi tempat berkumpulnya masyarakat pada saat perayaan pesta tabot. Pesta tabot merupakan pesta perayaan masyarakat Bengkulu dalam menyambut tahun baru islam. Alun-alun menjadi pusat berkumpul pada perayaan tabot tersebut. Jadi *place* yang terbentuk pada alun-alun karena kebutuhan masyarakat akan tempat berkumpul dan bersantai sehingga

terbentuk aktifitas masyarakat disini. Selain itu juga menjadi *place* untuk merayakan tradisi masyarakat setempat.



Gambar 5.55 : Aktifitas ekonomi dan berwisata/berkumpul terbentuk di Alun-alun (Observasi Lapangan, 2014)

Pengamatan terakhir adalah *place* pada rumah kediaman Gubernur Bengkulu. Rumah kediaman Gubernur ini merupakan rumah kediaman dari Gubernur Inggris yang berkuasa pada saat zaman *colonial*. Sampai sekarang rumah ini masih difungsikan sebagai rumah kediaman gubernur yaitu Gubernur Bengkulu. Aktifitas yang terbentuk disini tidak terlalu banyak. Sebagai rumah dinas fungsinya hanya sebagai tempat tinggal Gubernur Bengkulu. Meskipun rumah kediaman ini ditetapkan sebagai salah satu bangunan cagar budaya, tetapi rumah ini tidak terbuka untuk umum. Rumah ini hanya menjadi tempat aktifitas sehari-hari Gubernur dan sesekali gubernur menerima tamu disini. Dilihat dari aspek kebutuhan, rumah ini menjadi *place* yang memenuhi kebutuhan masyarakat. Kebutuhan disini yaitu kebutuhan akan tempat tinggal untuk Kepala Daerah. Aktifas yang terbentuk karenanya tidak terlalu signifikan karena tidak terlalu banyak melibatkan masyarakat sekitar. Rumah Gubenrur lebih difungsikan dalam aktifitas yang bersifat pribadi (lihat gambar 5.56).



Gambar 5.56: Aktifitas kegiatan pribadi terbentuk di Rumah Gubernur (Observasi Lapangan, 2014)

Maka berdasarkan bahasan diatas aspek masyarakat yang ada dapat digambarkan dalam peta kognitif dibawah ini. Peta kognitif ini menjelaskan *place* yang terbentuk dari aspek masyarakat. Pertama adalah dari segi aktifitas masyarakatnya. Berdasarkan hasil pengamatan yang digambarkan dalam peta kognitif (Lihat gambar: 5.57) maka aktifitas yang paling banyak terjadi adalah pada *place* yang terbentuk di alun-alun. Di alun-alun lebih banyak dan beragam aktifitas yang dilakukan masyarakat.

Kedua ditinjau dari kebutuhan masyarakat terlihat pada gambar 5.58, bahwa pemenuhan kebutuhan masyarakat terjadi hampir pada semua *place* yang ada kecuali pada rumah gubernur. *Place* yang terbentuk pada Rumah Gubernur untuk kepentingan pribadi sehingga tidak dapat dirasakan oleh masyarakat umum.

Ketiga adalah *place* yang terbentuk dari aspek tradisi masyarakat. Dari aspek tradisi masyarakat *place* hanya terbentuk dialun-alun (lihat gambar 5.59). Alun-alun menjadi tempat berkumpul masyarakat untuk merayakan tradisinya. Tradisi masyarakat Bengkulu tersebut adalah perayaan tabot yang setiap tahun dilaksanakan pada tanggal 1 sampai 10 Muharam.

Jadi *place* yang terbentuk bila dilihat dari aspek masyarakat sangat tergantung pada masyarakatnya. Ketika banyak aktifitas, pemenuhan kebutuhan dan tradisi masyarakat ada disana, maka *place* akan muncul.

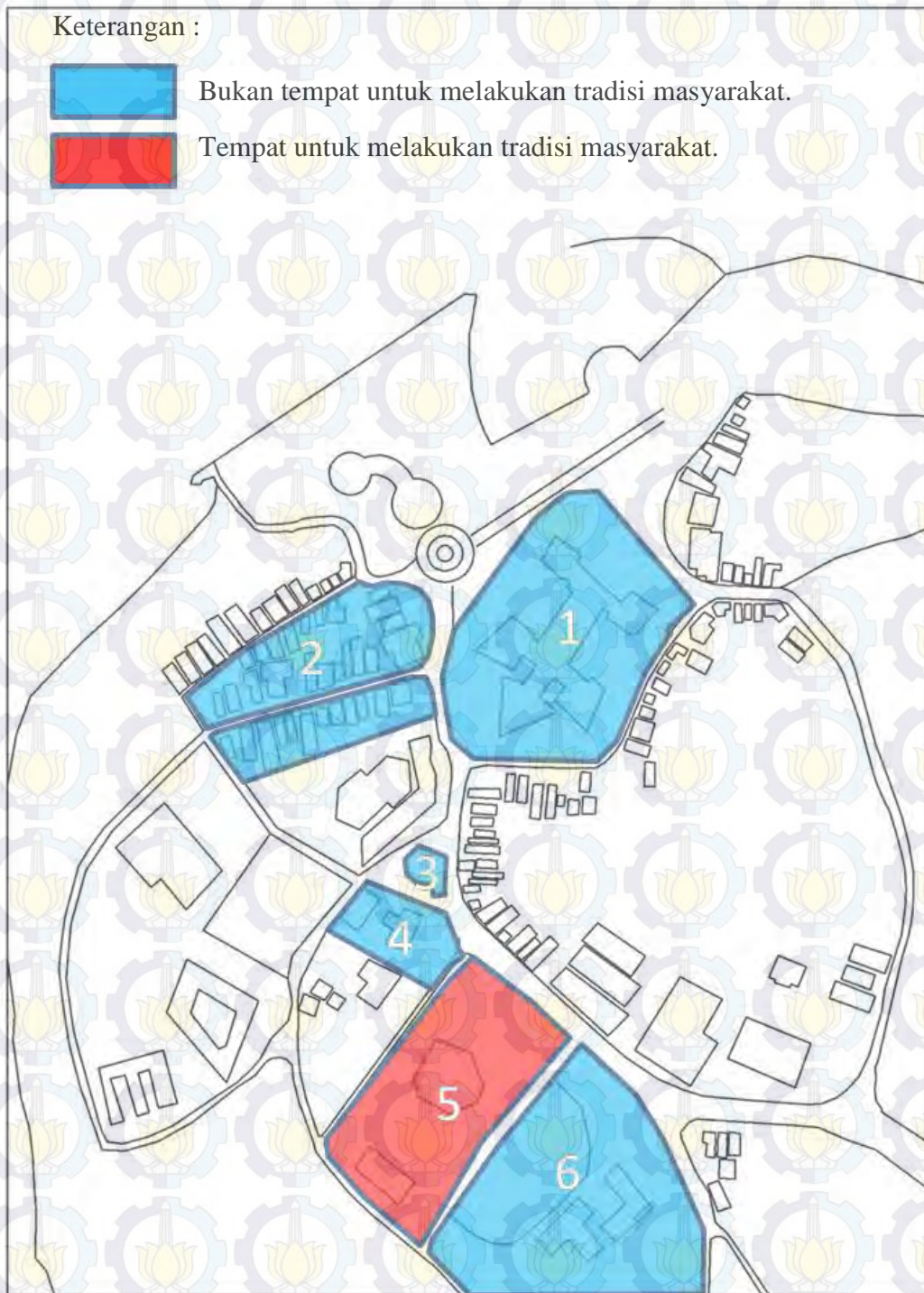


Gambar 5.57: Aktivitas masyarakat yang terbentuk di wilayah studi (Observasi Lapangan, 2014)

Keterangan :



Gambar 5.58 : Pemenuhan kebutuhan masyarakat yang terbentuk di wilayah studi (Observasi Lapangan, 2014)



Gambar 5.59 : Place yang terbentuk dilihat dari Tradisi masyarakat yang ada di wilayah studi (Observasi Lapangan, 2014)

Tiga, Aspek Kontekstual

Identifikasi *place* yang terakhir adalah ditinjau dari aspek kontekstual. Aspek kontekstual disini maksudnya adalah *place* yang benar-benar mewakili lingkungannya dan serasi dengan lingkungannya. Pengamatan yang dilakukan adalah pengamatan pada *place* yang terbentuk disekitar peninggalan sejarah.

Yang pertama, pengamatan dilakukan pada Benteng Marlborough. Benteng ini berdiri kokoh di tepi teluk Bengkulu dengan skala yang monumental. Benteng berbeda dari lingkungan sekitar yang berupa bangunan rumah dan ruko dengan gaya arsitektur tradisional Bengkulu dan China. Benteng hadir dengan arsitektur modern bergaya Eropa dengan skala yang monumental.

Pengamatan selanjutnya dilanjutkan pada Kampung China atau *China Town*. Keberadaan *China town* didesain dengan arsitektur China tetapi tidak melupakan unsur kelokalan. Bila dilihat disini arsitektur China masih serasi dengan arsitektur dan bentuk rumah tradisional masyarakat yang ada disekitar, sehingga keberadaan Kampung China ini masih sesuai dengan lingkungan sekitar.

Kemudian pengamatan dilanjutkan pada *place* yang terbentuk disekitar Tugu Thomas Parr. Tugu Thomas Parr dengan gaya modern, desain khas bangunan Eropa berdinding tebal dan memiliki pilar-pilar yang besar. Tugu Thomas Parr memiliki atap yang berbentuk kubah kontras dengan bangunan sekitar yang ada. Bangunan sekitar yang ada merupakan bangunan ruko berlantai dua dengan atap perisai atau pelana.

Kantor pos peninggalan zaman Belanda menjadi pengamatan selanjutnya. Kantor pos ini bergaya Eropa, tidak berkaki dan berdinding polos. Pintunya persegi panjang, dibuat dari kayu yang tebal. Bentuk jendelanya persegi panjang, berdaun tunggal, dibuat dari kayu dan kaca serta diberi ventilasi. Atapnya berbentuk limas. Bahan pondasi adalah batu, bahan dinding batu, bata dan kayu, bahan bingkai pintu kayu. Pola bangunan geometris. Bangunan ini terlihat serasi dengan bangunan sekitar tetapi tetap terlihat mencolok dan khas dengan kekunoannya.

Alun-alun menjadi pengamatan selanjutnya. Desain alun-alun yang sekarang sangat kontras dengan lingkungan sekitar. Lingkungan sekitar merupakan kota tua

atau kota lama menjadi tidak terasa karena desain alun-alun yang kontras dan tidak serasi dengan lingkungan.

Terakhir adalah pengamatan pada rumah Gubernur. Rumah Gubernur desainnya kontras dengan lingkungan. Tetapi karena penggunaan warna menggunakan warna putih menjadikannya kontras tetapi tetap serasi dan selaras dengan sekitar meskipun bentuk dan gaya bangunan menggunakan arsitektur modern khas Eropa. Untuk lebih jelas semua hasil pengamatan tersebut digambarkan dengan menggunakan teknik analisa/pembacaan *synchronic reading*, setiap informasi bangunan bersejarah disajikan dalam *indexs card*, dengan format berikut :

		1
Lokasi Bangunan	Tampilan Bangunan	
Tampilan Bangunan Sekitar		Kontekstual

Gambar 5.60 : Format *indexs card* data place yang kontekstual

<p>Lokasi Bangunan</p>  <p>Benteng Marlborough</p>	<p>Tampilan Bangunan</p> <div data-bbox="1665 303 1734 402">1</div> 
<p>Tampilan Bangunan Sekitar</p> <div data-bbox="399 914 638 1092">1</div> <div data-bbox="732 914 972 1092">3</div> <div data-bbox="399 1122 638 1300">2</div> <div data-bbox="732 1122 972 1318">  </div>	<p>Kontekstual</p> <p>Kontras dengan lingkungan sekitar, dilihat dari skala, skala bangunan menggunakan skala monumental. Bentuk bangunan dengan gaya arsitektur Eropa massif dan kokoh berbeda dengan bangunan sekitar. Warna meskipun serasi tapi tidak dapat merubah kesan bangunan yang berbeda dan tidak mewakili lingkungan sekitar.</p>

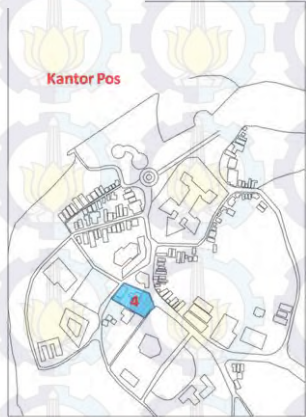



Gambar 5.61. Index card data place pada Benteng Marlborough yang kontekstual

<p>Lokasi Bangunan</p> 	<p>Tampilan Bangunan</p> 
<p>Tampilan Bangunan Sekitar</p> 	<p>Kontekstual</p> <p>Keberadaan China Town di desain dengan arsitektur China tapi tidak melupakan unsur kelokalan. Arsitektur China masih serasi dengan arsitektur dan bentuk rumah tradisional masyarakat Bengkulu yang ada, sehingga keberadaan Kampung China sesuai dengan lingkungan sekitar.</p>

Gambar 5.62. Index card data place pada Kampung China yang kontekstual

<p>Lokasi Bangunan</p> 	<p>Tampilan Bangunan</p>  <p>3</p>
<p>Tampilan Bangunan Sekitar</p> 	<p>Kontekstual</p> <p>Tugu Thomar Parr dengan gaya modern yang merupakan desain khas bangunan Eropa, dinding tebal dan memiliki pilar-pilar yang besar dan atap berbentuk kubah, kontras dengan lingkungan sekitar. Bangunan sekitar merupakan ruko berlantai dua dengan atap perisai atau pelana.</p>

Gambar 5.63. Indexs card data place pada Tugu Thomas Parr yang kontekstual

<p>Lokasi Bangunan</p> 	<p>Tampilan Bangunan</p>  <p>4</p>
<p>Tampilan Bangunan Sekitar</p>  	<p>Kontekstual</p> <p>Kantor pos bergaya Eropa, tidak berkaki dan berdinding polos. Pintunya persegi panjang, dibuat dari kayu yang tebal. Bentuk jendelanya persegi panjang, berdaun tunggal, dibuat dari kayu dan kaca serta diberi ventilasi. Atapnya berbentuk limas. Pola bangunan geometris. Bangunan terlihat serasi dengan lingkungan sekitar tetapi tetap mencolok dan khas dengan kekunoannya</p>

Gambar 5.64. Index card data place pada kantor pos yang kontekstual

<p>Lokasi Bangunan</p> 	<p>Tampilan Bangunan</p> 
<p>Tampilan Bangunan Sekitar</p> 	<p>Kontekstual</p> <p>Alun-alun didesain seperti tower sangat kontras dengan lingkungan sekitar yang merupakan kota tua atau kota lama menjadi tidak terasa karena desain alun-alun yang kontras dan tidak serasi dengan lingkungan.</p>

Gambar 5.65. Index card data place pada alun-alun kota yang kontekstual

<p>Lokasi Bangunan</p> 	<p>Tampilan Bangunan</p> 
<p>Tampilan Bangunan Sekitar</p> 	<p>Kontekstual</p> <p>Rumah Gubernur desainnya kontras dengan lingkungan. Penggunaan warna menggunakan warna putih menjadikan rumah Gubernur ini kontras tetapi serasi dengan sekitar. Meskipun bentuk dan gaya bangunan menggunakan gaya Eropa karena menggunakan atap pelana terlihat tetap serasi dengan lingkungan sekitar.</p>

Gambar 5.66. Index card data place pada rumah gubernur yang kontekstual

Hasil analisa dengan menggunakan index card diatas dirangkum dalam tabel berikut :

Tabel 5.3 : Rangkuman *place* yang kontekstual

Place	Benteng Marlborough	Kampung China	Tugu Thomas Parr	Kantor Pos	Alun-alun	Rumah Gubernur
Kontekstual	 <p>Kontras dengan lingkungan sekitar, dilihat dari skala, skala bangunan menggunakan skala monumental. Bentuk bangunan dengan gaya arsitektur Eropa massif dan kokoh berbeda dengan bangunan sekitar. Warna meskipun serasi tapi tidak dapat merubah kesan bangunan yang berbeda dan tidak mewakili lingkungan sekitar.</p>	 <p>Keberadaan China Town di desain dengan arsitektur China tapi tidak melupakan unsur kelokalan. Arsitektur China masih serasi dengan arsitektur dan bentuk rumah tradisional masyarakat Bengkulu yang ada, sehingga keberadaan Kampung China sesuai dengan lingkungan sekitar.</p>	 <p>Tugu Thomar Parr dengan gaya modern yang merupakan desain khas bangunan Eropa, dinding tebal dan memiliki pilar-pilar yang besar dan atap berbentuk kubah, kontras dengan lingkungan sekitar. Bangunan sekitar merupakan ruko berlantai dua dengan atap perisai atau pelana.</p>	 <p>Kantor pos bergaya Eropa, tidak berkaki dan ber dinding polos. Pintunya persegi panjang, dibuat dari kayu yang tebal. Bentuk jendelanya persegi panjang, berdaun tunggal, dibuat dari kayu dan kaca serta diberi ventilasi. Atapnya berbentuk limas. Pola bangunan geometris. Bangunan terlihat serasi dengan lingkungan sekitar tetapi tetap mencolok dan khas dengan kekunoannya</p>	 <p>Alun-alun didesain seperti tower sangat kontras dengan lingkungan sekitar yang merupakan kota tua atau kota lama menjadi tidak terasa karena desain alun-alun yang kontras dan tidak serasi dengan lingkungan.</p>	 <p>Rumah Gubernur desainnya kontras dengan lingkungan. Penggunaan warna putih menjadikan rumah Gubernur ini kontras tetapi serasi dengan sekitar. Meskipun bentuk dan gaya bangunan menggunakan gaya Eropa karena menggunakan atap pelana terlihat tetap serasi dengan lingkungan sekitar.</p>

Maka dari index card dapat disimpulkan bahwa *place* yang kontekstual terdapat pada Kantor Pos dan Rumah Gubernur yang desainnya serasi dengan lingkungan sekitar dan mewakili lingkungannya.

5.3.2. Hasil Analisa Place pada pusat kota lama Bengkulu dengan referensi Trancik

Hasil Analisa *place* dari aspek sejarah

Peninggalan yang ada di kota Bengkulu yang memiliki nilai sejarah terdiri atas Benteng Marlborough, Kampung China, Tugu Thomas Parr, Kantor Pos, Alun-alun, Rumah Gubernur



Hasil Analisa *Place* dari Aspek Masyarakat

Dilihat dari aspek masyarakat yaitu kebutuhan, aktifitas dan tradisi masyarakat maka alun-alun yang memenuhi kesemua kriteria Trancik. Dilihat dari kebutuhan, aktifitas dan tradisi masyarakat kesemuanya terbentuk dialun-alun



Hasil Analisa Place dari Aspek Kontekstual

Place yang kontekstual terdapat pada kantor pos dan rumah gubernur yang desainnya serasi dengan lingkungan sekitar dan mewakili lingkungannya.



Hasil Analisa Place Dilihat dari Aspek Sejarah, Masyarakat dan Kontekstual

Berdasarkan kriteria identitas Trancik dari sudut tinjau sejarah semua artefak yang ada memenuhi kriteria identitas kota Trancik. Tapi ketika ditinjau dari sudut tinjau masyarakat yang terdiri dari kebutuhan, tradisi, aktifitas masyarakat yang memenuhi kriteria identitas adalah alun-alun kota. Sedangkan dari sudut tinjau kontekstual maka yang memenuhi kriteria identitas kota adalah Rumah Gubernur dan Kantor Pos. Jadi dapat disimpulkan yang memenuhi kriteria identitas kota dengan referensi Trancik untuk bisa menjadi identitas kota Bengkulu yang akan membedakannya dengan kota-kota lainnya adalah Alun-alun, Rumah Gubernur, dan Kantor Pos.

5.3. Identitas Pusat Kota Lama Bengkulu berdasarkan Rossi dan Trancik

Istilah identitas berfokus pada jati diri kawasan perkotaan. Suatu keunikan pada tempat-tempat tertentu menimbulkan perasaan-perasaan tertentu. Kota-kota yang luar biasa memiliki identitas yang merupakan keunikan diungkapkan oleh Kostof (1991:62). Sedangkan Richard & Jaszewski (1984) mengatakan tentang *genius loci* yaitu identitas atau potensi yang dimiliki suatu kawasan, yang

membedakannya dengan yang lain. Jadi identitas merupakan jati diri kawasan yang membedakannya dengan yang lain.

Kriteria identitas sebuah tempat disebabkan oleh banyak faktor, baik objektif maupun subjektif, baik konkret maupun abstrak. Demikian pula kriteria yang diungkapkan oleh Rossi dan Trancik mereka memiliki kriteria yang berbeda dalam melihat identitas suatu tempat.

Rossi mengungkapkan tentang artefak, elemen kota dan struktur artefak kota, ketiga hal tersebut dapat membedakan pusat kota lama Bengkulu dengan tempat yang lain. Rossi mengungkapkan kriteria dari artefak, elemen kota dan struktur artefak kota itu dilihat dari sejarah, pekerjaan seni dan morfologi kota.

Sedangkan Trancik mengungkapkan tentang *place*. Kriteria *place* yang diungkapkan Trancik dapat membedakannya dengan *place* yang lain. Kriteria tersebut dilihat dari sejarah, aktifitas, kebutuhan dan tradisi masyarakat serta kontekstual

5.3.1. Rangkuman Identitas Pusat Kota Lama Bengkulu dilihat dari sudut tinjau Rossi

Berdasarkan hasil analisa pada pusat kota lama Bengkulu dengan kriteria Rossi maka dapat disimpulkan dalam tabel dibawah ini :

Tabel 5.4 : Rangkuman hasil analisa dengan kriteria Rossi

Hal yang diidentifikasi	Kriteria	Hasil
Artefak kota	Sejarah/ Permanences	Benteng Marlborough dan Rumah Gubernur
	Pekerjaan Seni	Benteng Marlborough, Kampung China, Tugu Thomas Parr, Kantor Pos dan Rumah Gubernur
Elemen Kota	Perumahan	Kampung china, Kampung Malabero dan Kebon Keeling
	Pusat Kegiatan	
	Sirkulasi	
Struktur Artefak Kota	Morfologi Kota	Tugu Thomas Parr

5.3.2. Rangkuman Identitas Pusat Kota Lama Bengkulu dilihat dari sudut tinjau Trancik

Berdasarkan hasil analisa pada pusat kota lama Bengkulu dengan kriteria Trancik dapat disimpulkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 5.5 : Rangkuman hasil analisa dengan kriteria Trancik

Hal yang diidentifikasi	Kriteria		Hasil
Place	Sejarah	Sejarah setempat	Benteng Marlborough, Kampung China, Tugu Thomas Parr, Kantor Pos, Alun-alun, Rumah Gubernur
	Masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan masyarakat • Tradisi masyarakat • Aktifitas masyarakat 	Alun-Alun
	Kontekstual	Benar-benar mewakili apa yang ingin diwakili	Rumah Gubernur dan Kantor Pos

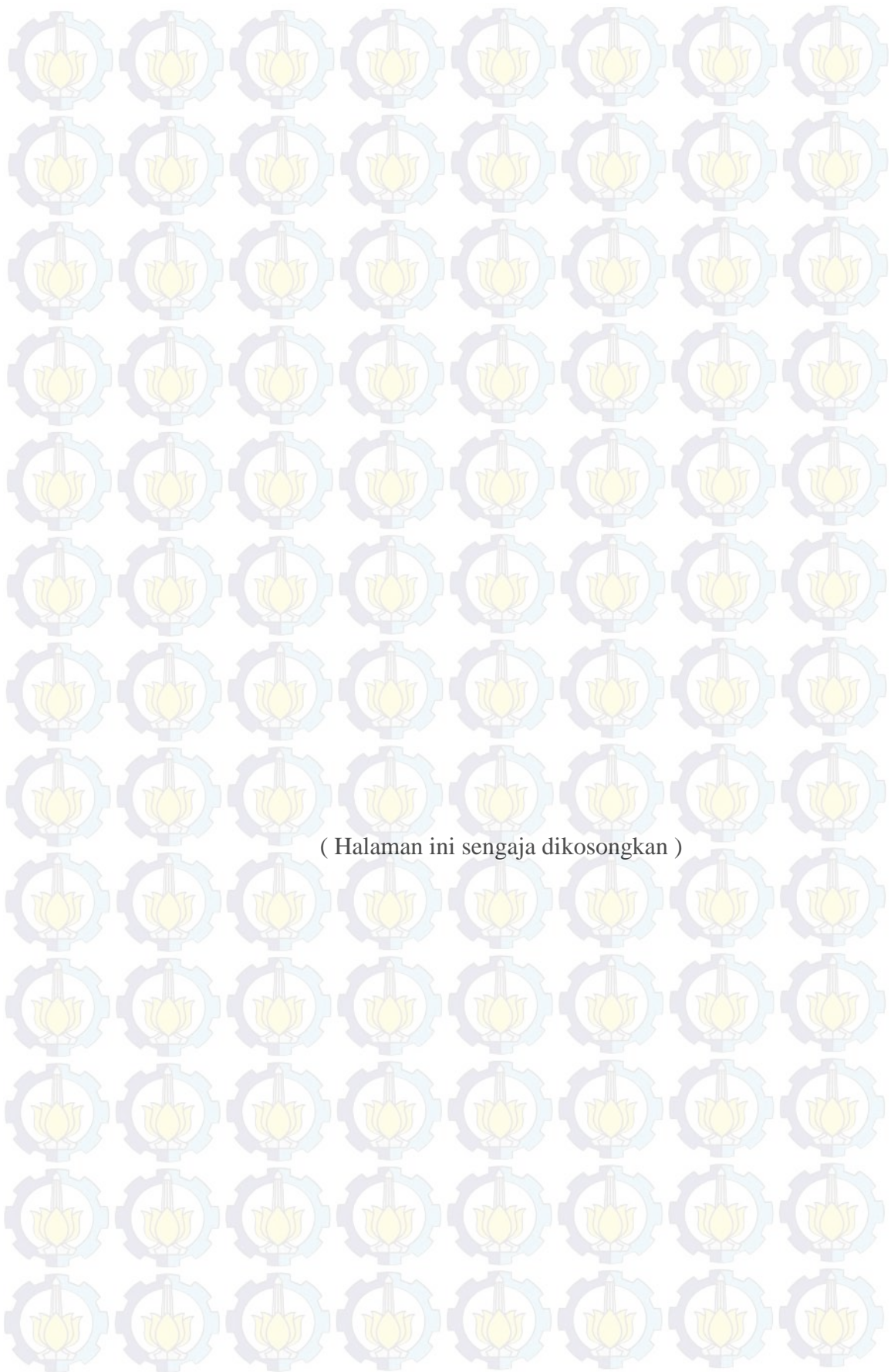
5.4.1. Diskusi Hasil Identifikasi

Berdasarkan hasil identifikasi dengan kriteria identitas Rossi bila dilihat dari aspek sejarah Benteng Marlborough dan Rumah Gubernur yang memenuhi kriteria identitas. Dilihat dari sudut pandang pekerjaan seni semua artefak memenuhi kriteria Rossi untuk dijadikan identitas kota. Sedangkan ketika melihat objek tersebut pada kawasan maka tugu Thomas Parr yang paling tepat yang memenuhi kriteria identitas Rossi. Maka dapat disimpulkan yang bisa menjadi identitas untuk kota Bengkulu adalah Benteng Marlborough, Rumah Gubernur dan Tugu Thomas Parr. Sedangkan untuk sirkulasi berupa jalan hanya memenuhi satu kriteria yaitu elemen kota sehingga tidak dapat dijadikan identitas untuk kota Bengkulu. Benteng Marlborough, Rumah Gubernur dan Tugu Thomas Parr adalah artefak kota Bengkulu yang dapat membedakan Bengkulu dengan kota-kota lainnya di Indonesia. Ketiga artefak tersebut terdapat dalam satu kawasan yaitu kawasan pusat Kota lama Bengkulu, ketiganya saling mendukung untuk menjadikan kota Bengkulu berbeda dari yang lain.

Sementara berdasarkan kriteria identitas Trancik dari sudut tinjau sejarah semua artefak yang ada memenuhi kriteria identitas kota Trancik. Tapi ketika ditinjau dari sudut tinjau masyarakat yang terdiri dari kebutuhan, tradisi, aktifitas masyarakat yang memenuhi kriteria identitas adalah alun-alun kota. Sedangkan dari sudut tinjau kontekstual maka yang memenuhi kriteria identitas kota adalah Rumah Gubernur dan Kantor Pos. Jadi dapat disimpulkan yang memenuhi kriteria identitas kota dengan referensi Trancik untuk bisa menjadi identitas kota Bengkulu yang akan

membedakannya dengan kota-kota lainnya adalah Alun-alun, Rumah Gubernur, dan Kantor Pos.

Hasil identifikasi berdasarkan sudut pandang Trancik dan Rossi ternyata menghasilkan artefak yang berbeda yang dapat menjadi identitas untuk kota Bengkulu. Sudut tinjau Rossi menjadikan bangunan peninggalan *colonial* dengan tipologi arsitektur *colonial* menjadi artefak yang tepat untuk dijadikan identitas pada pusat kota lama Bengkulu. Tetapi sudut tinjau Trancik menjadikan Alun-alun, Rumah Gubernur dan Kantor Pos sebagai artefak dan peninggalan sejarah sebagai *place* yang tepat untuk dijadikan identitas pada pusat kota lama Bengkulu. Maka dari hasil analisa tersebut dapat disimpulkan kedua teori ketika melihat objek yang sama dapat menghasilkan hasil yang berbeda karena sudut tinjau yang berbeda.



BAB 6

PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Rangkaian penelitian yang telah dilakukan menggunakan dua teori yaitu teori Rossi dan Trancik. Teori Rossi menghasilkan kriteria identifikasi pada artefak, elemen kota dan struktur artefak kota. Ketiga kriteria itu dipakai untuk menentukan identitas untuk kota Bengkulu berdasarkan Rossi. Teori Trancik menghasilkan kriteria identifikasi pada *place* yang terbentuk disekitar artefak kota yang terdiri dari sejarah, masyarakat dan kontekstual dengan lingkungan. Teknik analisa yang digunakan untuk mengidentifikasi kriteria Rossi tersebut adalah menggunakan teknik analisa *diachronic reading*, *synchronic reading* dan tipomorfologi. Maka hasil dari identifikasi pada artefak, elemen, dan struktur artefak kota dapat disimpulkan. Sedangkan teknik analisa yang digunakan untuk mengidentifikasi kriteria Trancik adalah *cognitive mapping* dan *synchronic reading*. Maka hasil identifikasi pada *place* dapat disimpulkan. Kesimpulannya bahwa identitas kota Bengkulu bila ditinjau dari kriteria Rossi, artefak yang dapat menjadi identitas untuk kota Bengkulu adalah Benteng Marlborough, Rumah Gubernur dan Tugu Thomas Parr. Sedangkan bila ditinjau dari kriteria Trancik yang dapat menjadi identitas untuk kota Bengkulu *place* yang terbentuk pada Alun-alun, Rumah Gubernur dan Kantor Pos.

Hasil penelitian menghasilkan tiga artefak dari enam artefak yang ada pada lokasi penelitian yang bisa dijadikan identitas untuk kota Bengkulu berdasarkan sudut tinjau Rossi maupun Trancik. Dari masing-masing sudut tinjau yang ada baik dari sudut tinjau Rossi maupun Trancik didapat bahwa Rumah Gubernur yang memenuhi kriteria Rossi dan Trancik. Maka dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa identitas untuk kota Bengkulu dengan referensi Rossi dan Trancik adalah Rumah Gubernur.

Bila dilihat dari proses analisa yang dilakukan dapat diketahui identitas yang didapat untuk sebuah kota sangat bergantung pada teori yang dipakai. Sehingga teori yang digunakan untuk menentukan atau memecahkan

permasalahan harus dipertimbangkan dengan tepat karena pada aplikasinya akan dapat menghasilkan hasil yang berbeda. Penelitian ini menunjukkan dua buah teori yang berbeda ketika dipakai untuk melihat objek yang sama menghasilkan hasil yang berbeda. Hal tersebut disebabkan sudut tinjaunya yang berbeda

6.2. Saran

Dari hasil penelitian terhadap artefak kota pada pusat kota lama Bengkulu dengan menggunakan kriteria teori dari Rossi dan kriteria teori dari Trancik ternyata menghasilkan hasil yang berbeda sehingga dari sini dapat dijadikan pertimbangan ketika memilih teori yang digunakan untuk perancangan kota karena hasil yang dihasilkan dapat berbeda.

Dari segi identitas kota untuk kota Bengkulu yang menghasilkan Rumah Gubernur sebagai identitas kota perlu dilakukan penelitian lebih lanjut guna memunculkan dan mempertegas identitas tersebut melalui perancangan terhadap kawasan pusat kota lama Bengkulu dengan menggunakan elemen fisik perancangan kota.